平成10年1月1日発行第5巻第1号通巻第24号
www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評



ゲーム業界、ここがカッコわるい!?

作品、クリエイター、メーカー、流通、マスコミのココがカッコわるい

カッコいい人に聞く、カッコわるいコト
岡本吉起／佐藤雅彦／金子一馬／佐々木建仁

ゲーム業界人ファッション考

告発！ソフ倫　第2弾「VIPER F-40」、疑惑の真相

特別特集　追悼、横井軍平氏「彼は任天堂そのものだったんです」

1998 1月号
定価 780YEN

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

＜北海道＞

札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）

ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）

BOOKSいずみ厚別南店

函館市　オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）

北文館本店(長崎屋函館店内)

＜青森県＞

青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）

ドキドキ冒険島　青森店（サンロード青森よこ／浦町奥野351-1）

＜岩手県＞

盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）

＜宮城県＞

仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）

本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）

高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）

志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）

＜秋田県＞

秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）

ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）

＜山形県＞

山形市　遠藤書店大野目店（国道13号線沿い/ヨークベニマル大野目店１Ｆ）

＜福島県＞

郡山市　見聞録（軍用道路沿い）

田村郡　本の文楽船引店（国道288号線沿い／番匠1-1）

＜群馬県＞

太田市　アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）

＜栃木県＞

小山市　進駸堂城東店（富士通小山工場そば／城東2-19-10）

＜茨城県＞

水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）

＜埼玉県＞

川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）

上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）

大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）

ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）

坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）

熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）

＜千葉県＞

浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）

柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）

千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞

秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）

書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）

メッセサンオー（中央通り沿い）

ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）

Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）

石丸電気ゲームワン店（総武線ガード下）

浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）

池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）

コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）

BOOKSファントム（池袋駅東口明治通り沿を左に行き、六ッ又交差点を交番に沿って左折しすぐ）

江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）

大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）

荻窪　ブックセンター荻窪(荻窪駅北口交番向かい)

蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）

吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）

五反田　あおい書店五反田店(五反田1-18五反田ＮＴビル)

駒込　駒込リブレール(JR駒込東口スーパーRX先)

渋谷　大盛堂書店5Ｆ（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）

新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）

新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー

京王ブックスプロムナード店（京王百貨店７階書籍売場）

青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）

江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）

神保町　書泉ブックマート2階

コミック高岡（靖国通り沿い）

高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）

未来堂書店(JR高田馬場駅前 菊月ビル1F)

江戸川区　江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）

杉並区　BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）

文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）

八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）

羽田　山下書店（羽田空港内）

品川　明屋書店（西五反田1-3-8）

調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）

書原つつじヶ丘店（OGビル2F東つつじヶ丘1-2-4）

東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）

町田市　BOOK'S　BAN BAN（町田街道バス停木曽住宅そば）

久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）

＜神奈川県＞

横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）

錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）

まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）

栄松堂シャル店(西区南幸1-1-1シャル5階)

セキカワ書店Vol.1（相鉄線天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）

セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）

文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階）

相模原市　Ｂｏｏｋｓ　Ａ（陽光台6-8-16）

藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）

川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）

北野書店（ＪＲ南武線鹿島田駅前）

＜静岡県＞

静岡市　谷島屋流通ショップ（流通通りキミサワ前）

＜山梨県＞

甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

＜新潟県＞

上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）

コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）

新潟市　万松堂（古町通り6番町）

＜石川県＞

野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

＜福井県＞

福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜岐阜県＞

岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）

ペーパームーン コミックステーション(東金宝町1-17ムラセビル1F)

＜愛知県＞

一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）

犬山市　いまじん犬山店(名鉄犬山駅東口より東へ向かって徒歩５分)

名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）

三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）

コミックワールド二昌店（中区栄3-27-7）

西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）

岡崎市　シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）

西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）

豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）

あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）

知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）

小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー３Ｆ）

蒲郡市　あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）

＜三重県＞

四日市市　文教堂書店四日市店（AMスクエア5F）

＜滋賀県＞

草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）

八幡市　アルファ書店（国道8号線沿い／馬淵町1660）

＜京都府＞

京都市　ブックストア談（四条通り）

駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）

丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）

丸山書店高野店（イズミヤ高野店前）

＜大阪府＞

阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）

京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）

日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）

中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）

大阪市　ソフマップ7号店１階（浪速区日本橋3-6-18）

ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）

紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）

大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）

池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）

＜兵庫県＞

伊丹市　ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）

川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）

加西市　西村書店（加西市役所より東へ500m）

姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）

三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）

尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）

神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）

駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）

日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）

＜広島県＞

広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）

中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）

ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）

そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）

＜岡山県＞

岡山市　ブックス飛行船　北方店（中国銀行法界院支店横／大和町2-726-1）

＜島根県＞

出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）

＜和歌山県＞

和歌山市　いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山２階／中野31-1）

＜香川県＞

高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）

＜愛媛県＞

北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

＜福岡県＞

飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）

福岡市　福家書店(天神コア地下２階／中央区天神1-11-11）

黒木書店(福岡大学すぐそば／城南区七隅8-12-18)

積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）

久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

＜大分県＞

大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷲野1012-1）

＜宮崎県＞

延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

CONTENTS

1998
隔月刊 ゲーム批評 1月号 JANUARY

Illustration / IMAI TOONS
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

※「韮沢靖のビデオズモンスターワールド」は作者多忙によりお休みです。

総力特集!!

ゲーム業界、ここがカッコわるい!?



つまんないゲームも わかんない業界も ウンザリ!!

一見華麗に見えるゲーム業界。セガやナムコといった大手メーカーが大学生の人気就職先となって久しい。ミュージシャンやアーティストなどゲーム業界外のクリエイターが制作にかかわる例も増えた。マルチメディアやデジタルコンテンツの俎上に載る機会も多く、最先端のメディアとして熱い注目も浴びている。就職情報誌で「ゲーム業界特集」が組まれる例も多く、読者のニーズも高いと聞く。SCEIのTVCMに代表されるように、業界のイメージもかつての子供向けやマニア色が強かったものから一般的なものへと変貌している。

しかし、ゲーム業界がそんな額面通りの業界でないことはご承知の通りだ。ゲームのバグの嵐とおざなりなユーザーサポート。バランスや調整が不十分で練り込み不足のままに毎月大量に発売されるソフト群。ユーザーや作品をかえりみず儲け主義に走るメーカー。談合や足の引っ張り合いを続ける業界団体。前時代的で不透明な流通。等々。まだまだ例は数多い。

最先端のハイテク産業と前近代的な泥臭さが同居するゲーム業界。このカッコ悪さ、そしてカッコ良さとは何なのか、ちょっと考えてみたい。





GAME GYO-KAI

アレこれイロいろ カッコわるい!?

一見華やかなゲーム業界。だが一歩中に入るとカッコ悪いことが蔓延している。そんな事例を考える。

ゲームをきちんと楽しみたい!!

まだまだ高いゲームの値段。にもかかわらず最後まで楽しめないゲームがある!

カッコ悪いゲームの代表例といえば、バグの出るゲームだろう。ゲームが途中で止まって最後まで遊べない。保存していたはずのデータが飛ぶ。パズルゲームで絶対に解けない面がある。これらはすべて、他の業界では不良品とみなされる出来事だ。

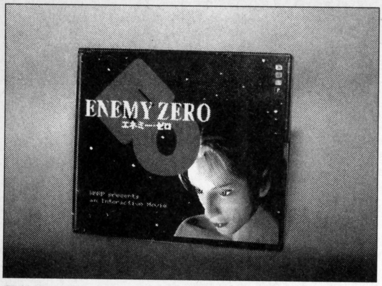
弊誌13号の記事にもあるように、一言でバグといってもその種類は様々である。中にはパラメータやフラグの進行度合いなど、様々な可能性が絡み合って思わぬ事態が起こる、開発者泣かせのバグもある。だが、バグが残っていることを承知で発売される例も多い。ハードメーカーの承認さえ降りれば、バグもあってなきがごとし。発売後ユーザーから問い合わせの電話が来たら、改めて対応しようというわけだ。「うちの商品は初回出荷分はテスト版。完成品はリピート出荷分から」などと広言する開発者もいると聞く。こうした粗雑なゲーム制作はお世辞にもカッコ良いと言えるものではない。二転三転した仕様に開発が間に合わず、一部店舗で回収騒ぎにまで発展した「NO：eL」。ピックアップレンズの汚れでフリーズが多発した「E0」。また昨今では「新」「F」の両「スーパーロボット大戦」などがバグが多発したソフトとして記憶に新しい。

また、バグよりも一般的な分だけユーザーの怒りも薄いが、より病根が深いのがゲームの調整不足。店頭試遊機でのプレイや、雑誌のレビュー対策に冒頭のデモや序盤の内容だけは凝った作りになっているものの、後半になるにつれてバランスが崩れていく例も多い。FFの名で100万本を売ったものの、ゲームが進むにつれて戦略性が薄れていった「ファイナルファンタジータクティクス」などはその典型といえる。

また納期優先で調整やテストプレイが軽視されるのもカッコ良い

ゲーム業界、ここがカッコわるい!?

ものではない。ゲーム業界全体が、ある種の「企画至上主義」に陥っていないか振り返る必要もあるだろう。数年前に大ブームを巻き起こし、昨今ミニゲームなどで人気が再燃した「テトリス」も、アメリカではほとんど話題にならず、急速に廃れたという。その原因はブロックの落下や回転速度、操作性のあやなど、細かなゲームの調整不足だった（「ゲームマシン」551号より）。格闘ゲームの開発などはバランス調整だけで数カ月費やすのも有名な話だ。ライブラリの整備などでゲーム開発の負荷が下がっている今だからこそ、



弊誌もバグに苦しんだ「E０」。テストプレイとデバックの重要さを改めて認識させた。

面白いゲームを作るためには、斬新な企画やアイディアと同じくらい、テストプレイやバランス調整が重要なことを、改めて問い直す時機に来ていると思われる。

「ドラゴンクエスト」「パラッパラッパー」などクリエイターの作家性や作品性で光るゲームもあれば、「ポケモン」のように新しい遊びの発明、「GBシレン」など練り込まれた調整で名作となったゲームもある。また一連のカプコンゲームのように、「誰にも損をさせない」、商品としてカッコ良い作品の例もある。グラフィック偏重の中で、PS版「ダービースタリオン」がまず操作感を追求したのも有名な話だ。

「ゲームを最後まで気持ちよく遊びたい」という願いはユーザーとして最低限の思いだ。この当たり前の思いがしばしば裏切られる。ここにゲーム業界の大きなカッコ悪さが潜んでいる。

作るゲームがつまらない……

ゲーム業界はサービス産業。それを忘れて儲け主義に走るメーカーは、やっぱりカッコ悪い！

面白いゲームを製造するのがメーカーの使命ならば、残念ながらそうでないメーカーが多いのも事実だ。

その中でも最もカッコ悪いのが、商品を売りっぱなしの無責任なメーカーだろう。バグの存在に腹を立ててメーカーに電話をしたら「バグではありません。仕様です」と切り返されたというのも、笑うに笑えない話だ。今もディスクドライブの修理やディスクの書き換えサービスを行っている任天堂や、自社ゲームの情報や攻略ヒントなどを電話で受け付けているセガなどは、その中でも希有な例だろう。テレビゲームはユーザーに遊んでもらって初めて価値の出る、半完成品のサービス産業であることを忘れているメーカーほど、カッコ悪く見えるものはない。

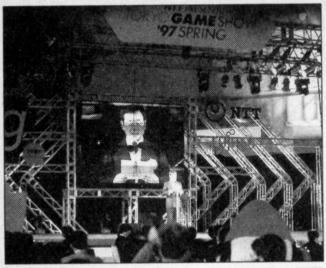
業界が成熟するにつれて、合併や業界団体の誕生などを重ねながら、企業間で規模が二極化していくのは経済の原則でもある。業界でも遅蒔きながらCESAが誕生した。しかし業界団体がメーカー間の権力争いの道具に成り下がるのだとしたらカッコ悪い限りだ。東京ゲームショウを業界唯一のイベントにしたいという一部役員メーカーの思惑も漏れ伝わってくる。また企業活動である以上利益追求は当然の行為だが、ゲームを文化の一環ではなく、金儲けの手段としてしか捉えない姿勢も、見ていてカッコ良い物ではない。昨今ゲーム業界では、他社の版権よりも自社の版権でグッズを販売する方が儲かり易いことに気づいたのか、キャラクタービジネスが大流行である。だが、キャラクター

商品がゲームの世界観や遊び方を補完するのではなく、安易な商品乱発でユーザーが離れたり、元のゲームを消費するだけに陥っている例も多い。「ときめきメモリアル」のグッズ展開に賛否両論が巻き起こっているが、カッコ悪いのは体操着ではなく、作品とキャラクターを食い物にするメーカーの姿勢ではないだろうか。

また一部のメーカー、開発者を始めとして、ゲーム業界には映画コンプレックスが多分に感じられる。それはまた以前から言われ続けている、国産ゲームの画面重視、ゲーム性軽視の姿勢の遠因にも繋がっているのではないだろうか。それがゲームという「遊び」を卑下するものだとしたら自己否定以外の何者でもない。映画とゲームの融合を目指すのは良い。だが、それならゲームというインタラクティブメディアに適した新しい物語の枠組みを創造し、かつ映画の画像ではなく、ドラマ作りを追求した優れた作品を見せてほしい。それは現在の、CGとキャラクターの魅力にのみ頼った、いかにも同人誌やコスプレのネタになりそうな、上辺だけの軽い作品群とは根本的に異なるはずだ。

「収入面も含めて、ハードメーカーではなくソフトメーカーに力がなければ良い作品は生まれない」まさに正論である。だが本当に大切なのはソフトメーカーにではなく、クリエイターに利益が還元される仕組みを整えることだ。

かつてファミコンバブルで儲けた金を土地や株につぎ込んだあげく、バブル経済崩壊と共に経営が悪化したメーカーも多かった。「一握りの才能を周囲の人間がよってたかって食い物にしている業界」。そういわれても、業界には悲しいかな正面から否定できる人間は多くない。それは非常にカッコ悪いことではないだろうか。



東京ゲームショウ'96春でＣＥＳＡ大賞の総評を述べるコナミ社長上月氏。ＣＥＳＡに課せられた責任と期待は重い。

自慢・言い訳は最低

ゲームを作っている開発者。ユーザーに夢を与える商売だけに、自分の作品作りには責任を持ってほしい！

さてゲームを製造するのはメーカーでも、ゲームを生み出すのはクリエイターの役割である。ＳＦＣ時代と比べて大きく変化したのが開発者へのスポットではないだろうか。その一方で作り手自身がユーザーからシビアな見方をされる機会も増えている。

弊誌前号の読者アンケートで、「カッコ良い」「カッコ悪い」双方に名を連ね、共にトップとなったのが「リアルサウンド」の飯野賢治氏である。「業界に石を投げ続ける姿勢を評価」「作品に常に新しい何かを感じる」といった意見と、「ゲームの売れ行き不振をレビューや中古市場など他に転嫁している」「言っていることとやっていることが微妙にずれている」といった声が相半する結果となった。他にカッコ悪いに名を連ねたのが「サクラ大戦」の広井王子氏と、オウガシリーズの松野泰己氏である。広井氏には「エンタテイメントに徹する姿勢が逆に狙いすぎていてあざとい」といった声。また松野氏には「オウガシリーズで見せた志が『ファイナルファンタジータクティクス』では感じられなかった」という声が多く聞かれた。一方で「カッコ良い」側に名を連ねたのが任天堂の宮本茂氏や堀井雄二氏。共に優れた作品を長く作り続けている姿勢が多くの読者の支持を集めたようだ。

マスコミも責任を…

市場の動向に大きな影響力を持つマスコミ。だからこそ書いた記事の責任は取ってほしい！

ゲーム「業界」はゲームメーカーだけを指しているわけではない。出版、広告、流通など、ゲームにかかわるすべての職種を総合して指す言葉だ。その中で弊誌を含む出版、マスコミの役割と責任も少なくない。

果たしてゲームマスコミはカッコ良い存在といえるのだろうか。残念ながら他の業界メディアと比べて一段低い地位に甘んじているのは疑いないようだ。「一般誌のライターは『今』を切り取る目がなければ務まらないが、ゲームライターは日本語が書ければ誰でもできる」と揶揄する声もあながち間違いとはいえない。

マスコミとは元々情報を大衆に広く伝えることを示している。その伝える「情報」がゲームの新作情報であったり、ゲームの評価であったり、ゲームに対する思想であったりするわけだ。この時「雑誌の作り手が主体的にゲーム業界とかかわり、読者の代表となって物事を見つめ、感じ、そして書きたいから書く」熱意がなければ、メーカーからの情報を何の疑問も持たずに、ただ読者に垂れ流すだけのメディアに成り下がってしまう。

これは自戒の意味も込めての、弊誌も含んだ発言なのだが、出版にとって一番カッコ悪いのはメーカーとのなれ合いではないだろうか。そこには情報誌と批評誌の違いや、広告掲載の有無は関係ない。各々の媒体には固有の編集方針があり、業界の中で違った存在意義がある（存在意義のない媒体は廃刊になる）。それを誠実に実行していけば良いだけの話で、広告収入とちょうちん記事の掲載はまったく別の問題だ。インタビューの際に他誌と同じ質問と回答をくり返して喜々としたり、メーカー側が用意した情報を無批判に掲載することに終始する例も多い。開発者やメーカーに対する誹謗中傷を他誌やネットに匿名で書き込むなどの行為も日常茶飯事だ。これらはカッコ悪い行為であるばかりか、ショップの発注やユーザーの購買動機などに大きな影響を与えていることを、媒体は改めて弊誌も含めて自覚する必要がある。

ゲーム雑誌はゲームメーカーとの関係なしに存続はできない。市場が潰れれば雑誌も廃刊せざるを得ない。だが無責任な記事やレビュー掲載を続けていくことは、最終的に自分たちの首を絞めることに繋がっていくことも、また確かなはずだ。

この他にも、業界には流通、小売りなど様々な分野があり、それぞれのかっこ良さ、悪さが渦巻いている。次項からはその具体例について深く掘り下げてみたい。



CREATOR INTERVIEW SPECIAL

カッコいい人に聞く、カッコわるいコト

ゲーム業界のカッコ悪い部分は、ゲーム作りの現場にいる人こそよく見えていることでしょう。そこで、我々がカッコいいと考えているクリエイターの方々に意見を伺ってみた。著名クリエイターが考える、ゲーム業界のカッコわるい部分とは?

CREATOR INTERVIEW-1

カプコン開発本部長
岡本吉起氏

そんなカッコ悪い業界なら、無理して居なくてもいいんじゃないかな

株式会社カプコンの最重要人物、岡本吉起氏に、ゲーム業界、そしてカプコンの「カッコ良い、カッコ悪い」部分について忌憚ないご意見を頂くことが出来た。

「なあなあ」になっているゲーム業界のカッコ悪さ

編：岡本さんの感じていらっしゃるゲーム業界のカッコ良い、カッコ悪い部分をお聞かせ願えれば……。

岡本氏（以下岡）：うひゃあ（笑）。それって凄い難しいよ。俺が言うたらややこしくなるでー（笑）。……あの、飯野賢治さんね、いや、カッコ良いと思うのよ。飯野さんの、クリエイターでゲームを買わせるという考え方は、ちょっといいなと。飯野賢治というクリエイターをまず立てるというやり方は、それはそれで正しいプロデュースの仕方ですし、カッコ良いと思う。彼の年齢からしても、僕はすごいイケてると思いますよね。



岡本吉起（おかもと・よしき）
（株）カプコン常務取締役開発本部長。昭和36年6月10日生まれ。事実上カプコン開発部のトップとして、アーケードとコンシューマを統括的にプロデュースしている。

ただ、ソフトが売れないのを他人のせいにする時があるんで、それはカッコ悪いやろお前って（笑）。そこまでカッコ良かったのに、自らが高いところに上って飛び降りて死んだ、みたいな。飯野さんがまずいのはやっぱり最後の責任を取れないところであると思うんですね。プロデューサーとしての才能はものすごくあるから、クリエイターの部分の最後の最後の詰めが甘い部分さえ変わればかなり凄い人物になると思ってますけど。

あと、これはマスコミのカッコ悪い部分だと思うんだけど、飯野さんが出てきた当初、いろいろ発言するし面白いからってそれに乗っかって、持ち上げるだけ持ち上げるみたいなところがありましたよね。あれはカッコ悪かったですよ。

編：それは私どもも……。

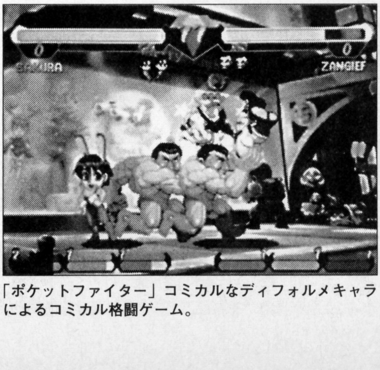
岡：出版社は、客観的にゲームやクリエイターだけをとらえて記事を構成するべきだと思うんですね。広告を打ってくれているからカラーページが多いとか、逆にカラーページで特集組むから広告くれとかやってるのを見ると、「何しとんのじゃお前らは」って感じますよ。広告と記事はそれぞれ独立しているべきだと思うし、出版社はメーカーの力関係とか好き嫌いに関係なく公平に扱わなくちゃいけないでしょう。雑誌の本来の意味っていうのは、ユーザーに何かを伝えることであって、決してメーカーに媚びることじゃないと思うんです。そういったなあなあな部分がすごい嫌な部分ですね。

◆「さくら」を出したカプコンがカッコ悪い!?

編：ゲーム制作側から感じられる部分では、どうでしょう？

岡：やっぱり、中途半端はカッコ悪くて、とことんやればカッコ良いと思うんですよ。自画自賛さしてもらうと（笑）、カプコンのゲームはいろいろ言われるけれど、すべての作品の平均値はかなり高いと思うんです。もしカプコンのゲームに不満があったなら、「ここは良くないと思うよ」と教えてもらいたい。そうやってユーザーの不満を一個一個解消していくゲーム作りがカプコンの一貫した姿勢であって、カッコ良いと思ってやっている部分なんです。

あと、自分たちでカプコンってカッコ悪いなと思ったのは「さくら」というキャラクターですね。あのキャラって本当は没キャラだったんですよ。それを、僕と船水が「何でやらねえんだ。絶対にいいよ」ってプッシュしたんですよ。でも、よくよく考えると、僕も船水もユーザーとかに媚びようとしてたんですね。「セーラームーン」も流行ってるし、コギャルブームだし、これは受けるぞ、みたいな。



「ポケットファイター」コミカルなディフォルメキャラによるコミカル格闘ゲーム。

あれはやっぱりよくなかったですね。まぁ「さくら」のファンになってくれた人が多くて嬉しかったけど、結果はともかく、媚びた自分たちが許せなかった。あれだけ波動昇龍系キャラがいっぱいいるのに、またそんなキャラを出したこと、かなり反省しましたよ。「やっぱあそこはブランカだったろう」とか（笑）。

基本的にゲーム業界ってカッコ悪いですよ

編：他に業界的にはどうですか？

岡：そうですね。正直に言って、ゲーム業界全体が基本的にカッコ悪いと常々思ってますよ。なんかなあなあになってるし……。僕が各ハードメーカーにどうするべきかなんてことは言えないんですけど……。例えばソニーさんだったら、もっとソフトメーカーを大事にするべきだと思うんですよ。それを自分のところの売り上げを優先したりするっていうのはカッコ悪い。セガさんだったら、サターンを買った500万人のユーザーを絶対裏切らないためにも、ちゃんとソフトを提供してあげないと。「もう次のハード出すから、ごめんね」と言うのはなしでしょうと。あと、今絶対にしなければならなくて、やろうと思えば出来るのに、やらないのはカッコ悪い。セガさんの「サタコレ」とかって、ソニーさんの「ベスト」から1年遅れてやったりして、これは違うなと思いましたね。セガさんが言うには、「同じこと考えていたけど、ソニーさんが先にやったので、時期を待った」ということなんだけど、それは違うよと。ソニーさんとか任天堂さんとか、他社がハード値下げしたら、すぐ下げる。そういうものなのに、なんで変につっぱってすぐやらないんだと。それで任天堂さんはどこがおかしいかといえば、サードパーティーのあり方ですよね。少数精鋭のつもりが、ただの少数になっちゃってる。本当の意味で少数精鋭にしなくちゃいけないでしょう。あと、任天堂って子供が遊んでいるオモチャの代名詞じゃないですか。その割にはユーザーとの距離がありすぎるというか、すごく保守的だと思うんですよ。もっとユーザーとの距離を詰めた方がいいんじゃないかと思うんですが。

編：かなり過激な意見ですね。

岡：いや、正直に言ってるだけですよ。これくらいのことは正直に言ってもいいでしょう。これを言ったことでメーカーから出入り禁止になるんだったら、そこはその程度のメーカーだろうと。いろんなところに尻尾振って土下座しなきゃなんない業界だったら、僕、いなくてもいいなと思っちゃう。そんな窮屈な業界なら、一生懸命しがみつくような必要ないですよ。ゲーム批評さんがあるメーカーから出入り禁止になったと聞いて、大した業界じゃないなと思いましたよ。とにかく言いたいのは、自分の考えたことを正直に言えるのがカッコ良い業界なんじゃないかということです。カッコ良いとか悪いとかじゃなく、とにかく正直な業界であって欲しいですね。僕自身、正直で嘘をつかないことは絶対にカッコ良いことだって信じて生きてますから。

編：ありがとうございました。

カッコ悪い格闘ゲームキャラとは!?

上のインタビューで「さくら」がカッコ悪いという話がでましたが、格闘ゲームには数々のカッコいいキャラがいる一方、「バーチャファイター」の鷹嵐のように（だってあの体にあの顔はないよね）カッコ悪いキャラもたくさんいます。

いちいち挙げればきりがないですが、やっぱり一番カッコ悪いのは、「マニア狙い」のキャラでしょうか。いわゆるロリコン系のリムルルやリリス、極端なチチ揺れを見せる「デッドオア アライブ」の女性キャラ、「エヴァンゲリオン」のパクリが入ったユリ・八神庵・レオナ、最近よくある「セーラー服着せ替えモード」など、もういっぱい。

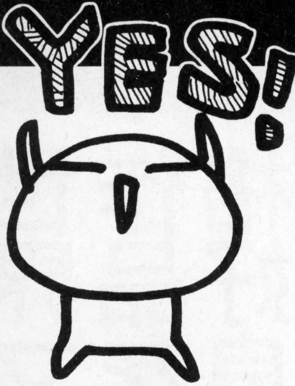
そういったキャラを好きになるのもカッコ悪いけど、そうした作り手のあざとさは確かにカッコ悪い気がしますね。（編）

読者の声●1

ボクに言わせて！ ワタシに言わせて！
ゲーム業界 ここがカッコいい！ カッコわるい！

なんといってもゲームをプレイするのはユーザー。ユーザーの代表として読者の皆さんの声を集めてみました。

カッコいい！



●パラッパラッパー。センスの良さ、今までゲーム業界にはない物。システム等の良さも光る。（青森県　イワシ）

●安田朗さん（ＡＫＩＭＡＮ）。「僕はキャラクターデザイナーでもＣＧデザイナーでも無くードッターでありたい」と言う発言に感動。（東京都　タテマエ）

●かっこいいというか尊敬できるクリエイターは横井軍平さん。横井軍平ゲーム館を読んで感銘を受けました。すごい人だ、この人は。クリエイターを目指す者としてこの人を見習いたい。（栃木県　閑人某）

●Ｄ食、Ｅ０、リアルサウンドと飯野賢治。常にパイオニアたろうと努力しているから。（愛知県　ペケロッパー）

●アーマード・コアはかっこいいと云うより渋い。実に出来もいいし、ハードボイルドな感じが良。（岡山県　Ｓ・ＥＡＧＬＥ）

●かっこいいと思うゲームはスターフォックス64。そして宮本茂さん。全世界で通用するゲームとそれを作ったクリエイター。Ｅ３で外人からサインを求められる日本人なんて宮本さんぐらいのものだ。（北海道　成瀬晶）

●クリエイターってのがよくわかりませんが「電車でＧＯ！」を出しちゃった人たちはカッコいい。（広島県　中田智志）

●デジタルピンボールラストグラディエーターズと河副純一郎（カゼ）。一つのジャンル一作品にとことんこだわるところが職人！　という感じがして好き。（東京都　御心ボンバー）

カッコわるい！



●飯野賢治氏はかっこ悪い。発言と行動が独り相撲な上、自分に都合のいいように弁舌をふるう幼稚な人だと思う。ある意味、ゲーム業界の未熟さの象徴かも知れない。（東京都　MO-FO）

●スーパーロボット対戦Ｆの阪田氏と寺田氏。第４次から確実に内容が悪くなってきている。「新」の時の中途半端で無理なストーリー、調整の悪さ、ダメージが計算式と違っている。「Ｆ」の急な難度の上昇とキャラバランスの悪さ。バグの多さもひどい。前人気の高いこの作品に汚点を付けた責任は大きい。（愛知県　如月徹）

●コナミ。「ときメモ」で変わっちゃったよね…。昔は大好きなメーカーだったのに。ベスト・シューティング・メーカーもタイトーにもってかれっぱなしだし。セガもサクラ大戦でなんか昔の雰囲気が…。（千葉県　我王）

●飯野賢治＋ＥＯ。やろうとしていることは良くわかるがそれが結果（ゲーム作品）として表現できていない。でもそれってある意味かっこイイのかも。応援はしている。（嫌い≠かっこ悪い）（山口県　みっちゃん）

●広井王子。異様なまでのキャラ依存。（大阪府　Ｄ２ＳＳ？）

●最近のスクウェアはやることがえげつないと思う。ＦＦＴやチョコボの不思議のダンジョンなど。（福岡県　塚本倫史）

●かっこ悪いゲームを１つに限定できないほど、カッコ悪いゲームが多すぎる。というのもゲームの中身はどれもほとんど同じで、新しさがほとんどないから。自分なんかはなぜ、アタリショックの再来が起こらないのか不思議だ。（北海道　高島秀聡）

CREATOR INTERVIEW-2

有限会社トピックス
佐藤雅彦氏

世界マーケットで作品を発表できるのが格好良いですね

「I.Q」で新しいゲームの形を提示した佐藤雅彦氏。広告業界の一流プランナーの目から見たゲーム業界。

ゲームは世界で通用するソフトウェア

編：佐藤さんが感じているゲーム業界の格好良さ、カッコ悪さについてお聞きしたいのですが。

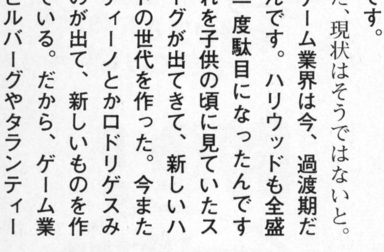
佐藤：まず格好良いところからお話ししますと、外から見て格好良いと思ったから、僕はゲーム業界に入ったんですよ。世界に通じるソフトウェアは、例えばマンガやアニメなどがありますが、僕にはゲームが一番近い存在だったんです。世界マーケットで作品を発表できることは、すごく格好良いと思ったんですね。実は僕、ゲーム業界に入るまでは、ゲーム業界の人って田尻さんしか知らなかったんですよ。僕の作ったバザールでゴザールというキャラクターのゲームを田尻さんに制作していただきまして。その時話をしたんですが、すごく志の高い人ですね。田尻さんが「ロサンゼルスの電気屋とかレコード屋で、自分の作ったゲームが売られているのを見た時は感動しましたよ」と仰るのを聞いて、世界マーケットなんだなぁと思いました。

編：ハードではなくソフトで世界に通用する格好良さですね。

佐藤：そうですね。ビートルズが外貨を稼いでエリザベス女王から勲章もらいましたよね（笑）。日本もこれからはハードだけじゃなくてソフトでも外貨を稼ぎたいと思うんです。

編：ただ、現状はそうではないと。

佐藤：ゲーム業界は今、過渡期だと思うんです。ハリウッドも全盛期の後一度駄目になったんですが、それを子供の頃に見ていたスピルバーグが出てきて、新しいハリウッドの世代を作った。今またタランティーノとかロドリゲスみたいなのが出て、新しいものを作り出している。だから、ゲーム業界もスピルバーグやタランティーノのような人が出てきて、変わっていくと思うんです。やっぱり最初は堀井雄二さんとかが元祖の神様で、それを遊んだ人たちが今出



迫り来る巨大なキューブを、頭脳と反射神経を駆使しながら消去していくパズルゲーム「I.Q」。

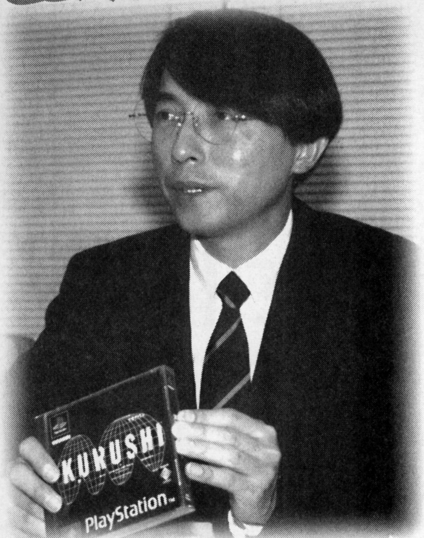
ゲーム業界、ここがカッコわるい!?

てきているし、これからも出てくるでしょう。そういった新しい人たちは、よりニュートラルな感じがしますね。世界マーケットに向かっていく人たちがどんどん出てくると思います。

世界の5%は日本の6割よりも大きいかもしれない

編：業界全体がなかなか外を向かないのはどういった理由なのでしょうか。

佐藤：最初にゲームを作る時に「売れている6割くらいはＲＰＧで、佐藤さんが作るのはパズルというジャンルに含まれていて、たぶん5%もないですよ」と言われたのを覚えています。そうすると、記号的なマーケットシェアでいうと、ＲＰＧしか作れなくなるわけです。それは伸びゆく業界のやることではないと思いますね。でも、世界に向けて新しい目を持つと、マーケットシェアは全然関係なく見えてくる。たとえパズルゲームが5%だとしても、世界中の人数かける5%は日本のゲームファンかける6割と比べた時に、5%の方が大きいかもしれない。そこをしっかり意識すれば変わると思うのですが、中を向いていると、はずしたくはないですよね。サードパーティーはそれほど開発にお金をかけられないですから、堅く当てたいと考えるのは当然だと思います。



佐藤雅彦（さとう・まさひこ）
有限会社トピックス。東京大学教育学部卒業後、広告代理店電通に入社。ＮＥＣ「バザールでゴザール」、湖池屋「ポリンキー」などの人気ＣＦを制作。その後「I.Q」でゲーム制作にも関わる。最近欧米5カ国でも発売。ヨーロッパでのタイトルは「KURUSHI」。現地スタッフの熱望によりタイトル変更になったという。

いまだにバブリーなところはカッコ悪いですね

編：それでは逆にカッコ悪いと思うところをお聞かせ下さい。

佐藤：カッコ悪いと一番感じているのは、やっぱりバブリーだということですね。バブリーというのは様々なところに影響を与えるわけです。面白くないものでも売れたり、儲かったりするんですよ。本当に厳しいとか普通の状況だと、楽しいものや面白いものだけが売れていくのが健全な姿なんですけど、ゲーム業界はその前の段階なんですよね。ゲームは最近売り上げが下がってきていると聞きますが、それは不景気ということではなく、業界が健全になってきているということなのでしょう。だから、どこかで落ち着くだろうし、そうなるといいなと思いますよ。

編：そういったことは広告業界でもあったんでしょうか。

佐藤：同じです。僕が10年前に入ったとき、バブリーな広告業界はもう終わってたんですよ。糸井重里さんや仲畑貴志さん（注）のようにすごく能力を持っている人が目立っていましたが、そこまで能力がないのに潤っていた人たちもいっぱいいました。誰でも先生になっちゃって。ゲーム業界でも作ったものよりもパフォーマンスで通しているような、マルチメディアクリエイターという人たちがいますね。昔、意味不明なカタカナ職業の人が広告業界にいたような時、そういうバブリーなにおいがまだするのがカッコ悪いなと思っていたたんです。でも、資金面が厳しくなってくると、本物しか残れなくなるんですよね。つまらないものは売れなくなっていく。バブリーが健全な姿になるというのは、どこの業界でもあるんじゃないでしょうか。たぶん、こんなバブリーな状況はもう長続きしないでしょう。

編：ありがとうございました。

（注）**仲畑貴志**：糸井重里氏と共に日本を代表するコピーライター。各広告賞を総ナメ。別名「広告界の賞取り男」と呼ばれる。代表作は「ウォークマン」（SONY）「ウォシュレット」（TOTO）など。

CREATOR INTERVIEW-3

アトラス第一開発部開発課課長
金子一馬氏

「パッパラッパー」には本当に反省させられました。

現在のゲームの主流とは異質な、独特のビジュアルを提供するデザイナー金子氏の感じるカッコ悪さとは何か。

外部にはゲーム業界のことはほとんど伝わっていない。

編集部（以下編）：金子さんは今のゲーム業界についてどうお考えですか。

金子：まだまだ外の人には知られていないところですよね。ゲーム業界の外の友達と話をすると、ほんとに何にも知らない。

編：外の人の認識と中の人では大きく差がありますね。

金子：本当に何も知りませんからね。逆にこちらから外への働きかけもあまり上手とはいえないし。僕は昔アニメーターだったんですが、当時その世界ではラムちゃんみたいに大きな目を描けないとバカにされたんです（笑）。人の絵を見て、あれ全然ダメだよねなんていってたりもするんですが、そういうダメさって外の世界から見たらどうでもいいことなんですよ。でも中にいるとそういうことが大事になって、外部とどんどん離れていってしまう。そんなことを痛感しました。

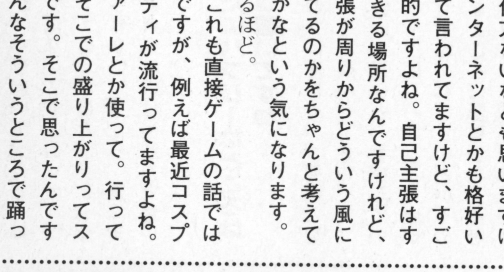
編：外の評価を気にしないというか、なにか内に向いてしまっていくところはありますね。

金子：ゲームの場合、もともとそういう遊び方をするものなので、それは仕方ないなとも思いますけど。インターネットとかも格好いいなんて言われてますけど、すごく内向的ですよね。自己主張はすごくできる場所なんですけれど、その主張が周りからどういう風に思われてるのかをちゃんと考えているのかなという気になります。

編：なるほど。

金子：これも直接ゲームの話ではないんですが、例えば最近コスプレパーティが流行ってますよね。ベルファーレとか使って。行ってみたらそこでの盛り上がりってスゴイんです。そこで思ったんですが、みんなそういうところで踊ったりしたい。クラブとか行きたいんだなって。でも恥ずかしいのかクラブにはいかない。

編：逆にそこへ外から入っていく



さらに洗練されたデザインが魅力な最新作「ソウルハッカーズ」。

ゲーム業界、ここがカッコわるい!?

にもかなり抵抗があります。

金子：一つの世界ができあがってしまってるから。おまけに逸脱をあまり許さないし。ファッションなんかは人の真似が基本なので、コスプレ自体はいいんですがその方向性が少しおかしい。コスプレするにしてももっとアレンジしてみてもいいと思うんですが、そのキャラのままというのが評価の基準になっていたりする。オリジナリティに欠けてます。自分だったらモリガンの服装そのものではなく、似たものを探しにいく方が面白いと思うんですけど、そういうところが変に落ち着いているというか。

編：ゲーム業界の現状と重なる部分は多いですね。

金子：そうですね。同じようにゲーム業界も、とてもムラ社会的ですよね。そこから逸脱しないし逸脱できない。おまけに変なプライドが優先していて外からの介入を許さないところがある。格好良さにしても、その世界の中だけの評価なのにそれに気づいていない人も多いし。ゲームにテクノとか採り入れられることが多くなりましたが、本当に好きな人から見たら笑ってしまうものもあるように思います。でも中ではそれが格好いいということになってる。自分はどちらかといえば外の人間にちやほやされた方がうれしいなと思いますけどね。

編：その方が健全な気がします。

金子：僕は下町育ちの人間で、深川とか門前仲町の辺りなんです。神田や浅草から見ると完全に（墨田）川向こうなので、下町ランキングの中でもランクがちょっと低い。で、そういったことを未だに気にしてるんですよ。神田のおじいちゃんに「だって川向こうじゃねえかよ」なんて言われると今でもつらい（笑）。そんなこだわりを生むような場所で育ったんです。それで中学生の時、近所で買った一番格好良い服を着て原宿に行ったんですが、もう、ものすごい恥ずかしい思いをしたんですよ。たかが原宿行っただけで、自分はなんてカッペなんだろうと思わされた。

編：そうしたこともあって、金子さんの視線が外に向かった。

金子：そういう部分はあります。下町の人間でも、少数なんだけど外に出ていく人はいて、そういう人ってやっぱり変わっていくんですよ。

編：一つ外を知って、大きく変わったりすることはありますからね。

金子：だからゲームの話に戻せば「パラッパラッパー」があんなに売れたことは、嫌みったらしくて良かったと思いますよ。

編：嫌みですか？

金子：これまでのゲーム業界に向かっての嫌みですよね。「頑張ればできるんだ」というテーマを「パラッパ」から感じることができますが、そんな大事なことをロドニーと松浦雅也というゲーム業界外の人間にやられちゃったことをゲーム業界は恥じるべきなんです。作った本人たちは嫌みとかそういうことは全く考えていなかったとは思うんですが。でも自分を含めて、結局ゲーム業界の人間はその程度の連中だったと深く反省させられました。

編：ありがとうございました。



金子一馬（かねこ・かずま）
株式会社アトラス第一開発部開発課課長。アニメーターなどを経た後、グラフィッカーとしてアトラス入社。真・女神転生シリーズのビジュアルデザインを担当。シリーズ最新作「ソウルハッカーズ」が好評発売中。

CREATOR INTERVIEW-4

セガＡＭ研究開発本部分室
佐々木建仁氏

ユーザーのことを純粋に考えている人が格好良いんですよ

「セガラリー」「ツーリングカー」とレースゲームの頂点を行く佐々木氏。その目は業界をどう見ているのだろうか。

ゲームは純粋に遊び道具で良いと思うんです

編：佐々木さんにとって、物を作られる上での格好良さ、カッコ悪さとは何ですか？

佐々木：僕は開発者なんで、その視点からでも良いですか？

編：ぜひお願いします。

佐々木：やっぱり一番かっこ悪いと思うのは、人と会った時、「ゲームは好きじゃないんですよ」と言ってしまう開発者ですね。自己防衛なのか分かんないですけど、あれを名刺交換なんかでやられると、結構嫌だなぁ（笑）。

編：開発者にも、ゲームをすることはかっこ悪いという意識があるんでしょうか。

佐々木：マニアになる必要はないと思うんですよ。でも、新聞を読まない新聞記者っていませんよね。自動車メーカーの人なら他の会社の車にも乗っていてほしいし。そういうことなんです。

編：ゲームには最先端のメディアという側面と、マニアックなイメージの両方がつきまといますね。

佐々木：でも、やっぱりゲームというのは単純に遊び道具なんですよ。そんなに壮大な物ではなくて、アーケードに行って簡単に遊べるもの、充実した時間を過ごせるものなんです。だから、開発者もできればゲームから離れていかないでほしいと思います。ゲームって最近周囲から持ち上げられていますよね。その割には良いものが沢山出ているわけではない。でも大風呂敷を広げる人はいっぱいいるし。そのあたりはちょっと好きになれないところかもしれませんね。

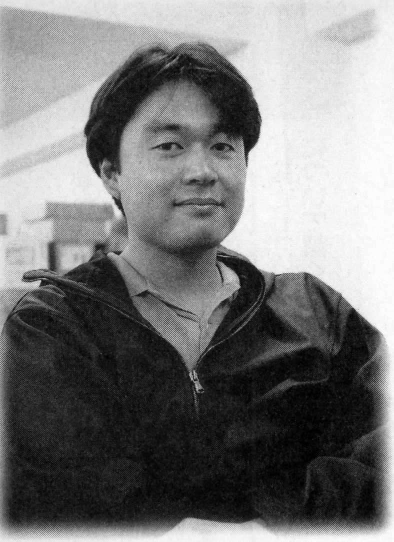
編：逆にかっこ良いと思える人というのは？

佐々木：純粋にユーザーのことを考えている人が一番格好良いんですよ。何が面白いかを真剣に考えている。だから直接お会いしたことはありませんが、任天堂の宮本さんみたいな人は格好良いと思いますよ。横井軍平さんが亡くなられたこともすごくショックだった。黙々と物を作っていて凄い人っているじゃないですか。実は僕「バーチャルボーイ」の発売日に並んだんですよ（笑）。任天堂のああいった先進的なところは凄いと思うんですよね。

編：作品的な格好良さというのはありますか？

佐々木：表向きの格好良さ、クールとかっていうんじゃなくて、やっぱり初期の任天堂作品などは、格好良いと思います。スーパーマ

ゲーム業界、
ここがカッコわるい!?



佐々木建仁（ささき・けんじ）
株式会社セガ・エンタープライゼスAM研究開発本部分室ディレクター。株式会社ナムコで業務用リッジレーサーのデザイナーを務めた後、セガに移籍しセガラリー、セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップのディレクターを務める。現在新作アーケードゲームを鋭意開発中。

リオの1作目なんてファミコンだけど今遊んでも凄く面白い。ちょっと回顧趣味になってしまいますけどね（笑）。まあセガで言えば「バーチャレーシング」「バーチャファイター1」などは格好良いと思います。純粋にああ凄いとか、ああ面白いと思える物を作ることが目標ですから。説明しないと凄さが分からないとか、解説されて初めて面白さが分かるようなゲームじゃダメだと思いますね。直感で最初の100円を入れて、「あ、これ凄いや」とか「これ面白い！」という風にならないと。そのためには、自分で実際に体験して、その面白さの本質に触れてみなければ作れないんじゃないかと。車ゲームを作るのなら、ある程度自分も実車に乗っていて、車の運転はなぜ面白いんだろう、なぜこのコースは面白いんだろうと、自分で振り返ってみる必要があると思います。

編：目を引くという意味では、CGの要素も重要ですか？

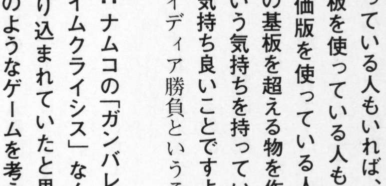
佐々木：CGもある一線を超えたら手段の一つにすぎないでしょうね。これ以上基板の性能が上がっても、後は作り手次第ですよ。同じ社内の中でも、凄い廉価版の基板を使っている人もいれば、最先端の基板を使っている人もいる。その廉価版を使っている人たちが、上の基板を超える物を作ってやるという気持ちを持っていることは、気持ち良いことですよね。

編：アイディア勝負ということですね。

佐々木：ナムコの「ガンバレット」や「タイムクライシス」なんてかなり練り込まれていたと思います。あのようなゲームを考えつく人というのは、「こうやったら面白いんだろうな」と自分で考えて作っているんだと思いますね。

編：まずゲームありきですね。

佐々木：最近はゲームにいろんな物を求めすぎている人が多いですよ。ゲームに一流の音楽やビジュアル、俳優などを使うことは手段としてあった方が良いとは思います。でもマルチメディアとかデジタルコンテンツなんて言われると、地に足がついてない気がして。それより「電車でGO！」とかの方が分かりやすい（笑）。最近では「サイドバイサイド2」も良いゲームだったと思います。走行性能とかCGなどの以前に、本当に車が好きで、実際に峠に遊びに行くような人が作っているんだなって、プンプン匂います。そうした思いが滲み出ているゲームが良いんじゃないですか。しかも開発者が表に出てコメントを語っているわけでもない。職人になれっていうわけじゃないですが、ああいう物を作るような人は格好良い部類に入ると思いますよ。根はストイックなんだけど、熱中しているというような。作り手がゲーム制作に本気だなっていうのが伝わってきますよね。



ブレーキを踏ませるレースゲーム「セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ」。SS版も好評発売中。

編：ありがとうございました。

コンパイル
トレジャー
ゲームアーツ



ゲームメーカー代表 三者座談会

ゲーム業界、ここがカッコわるい！

業界に対して思うところがある仁井谷氏、前川氏、宮路氏に、ゲームメーカーの代表として「ゲーム業界のカッコ良い・カッコ悪い」について熱く語っていただいた。

編：今回集まっていただいたのは、ゲーム業界の格好悪い点についてお三方にお話いただければと思いまして……。

宮路（以下、宮）：この「カッコ良いカッコ悪い」っていうのが抽象的で、どう話をしたらいいのか分からないなぁ。

仁井谷（以下、仁）：そういえば「グランディア」ってまだ出てないけど、いつまで遅れるの？ カッコ悪いよね（笑）。

宮：発売日を発表してからは遅れてませんよ。

仁：たしか去年の発売予定じゃなかったっけ？

宮：予定なんて言ってませんよ（笑）。東京ゲームショウで12月18日と言ったのが最初です

前川（以下、前）：まあ雑誌等に発表した発売日に出せば大丈夫。

宮：発売日には絶対に出しますから（笑）。カッコ悪いといえば、あの「ぷよぷよ」のCMとか、なんですか？ なんかのキャラの足がむにょむにょとか出てきて、「なにこれ？」とか思っているうちにコンパイルって出て終わり。あの宣伝、カッコ良くないよ（笑）。

仁：あれはあれでいいんですよ。みんな「ぷよぷよ」のことはすでに知っているわけだから。あれで十分に覚えてもらえますよ、「ぷよぷよ」のこと。

宮：でもカッコ良くないのでは？

仁：あれはあれでいいんですって。業界初のゲーム画面が出ないCM。他のゲームじゃできないですよ。

編：話をゲームの方に戻していただいて……。

前：そうですね。最近美少女ゲームがはびこっているのはカッコ悪いですね。この議題を聞いたときに、一番最初に思ったのがそれなんですよ。別にHゲーはHゲーでいいと思うんですよ。「うちはHゲー作るんだ！」と明言して作っているソフトハウスはそれはそれでカッコ良い。そうではなくて、中途半端な美少女ゲーというのがカッコ悪い。うちはカッコ良いゲームを作ってるんだと言わんばかりに美少女ゲーを出してるでしょ。あれはちょっとカッコ悪いなという気はしますね。

仁：Hゲームでもなんでも、「うちの会社はこういうゲームをこういう風にきっちり売っていく」としっかりした考えを持っていないと駄目だよね。「ときメモ」が売れたからその後にみんながついていくみたいなところはどうも。真似してもゲームとして面白ければ



いいんだけど、そうでないものが多くて。
宮：絵がヘタクソな美少女ゲームとか。
前：マネゲーで作りが悪いと最悪ですよね。
仁：そうそう。マネゲーの悪いところってそこだよね。「サクラ大戦」が売れて美少女ゲームの流れが出来るのは全然かまわないんだけど、ただそこで「サクラ大戦を超えてやるぞ」とか「ときメモを抜いてやるぞ」とかそういう気合が感じられないものはやっぱりカッコ悪いというのはありますよね。
宮：それはつまり志が低いってことでしょ。志が低いゲームすなわちカッコ悪いと。ゲーム業界には「同じものを作れ」というプロデューサーが多いよね。「あれが売れているから、あれと同じものを作れ」って。プリクラがうけたら、プリクラと同じものを作れと。
前：だってそういう業界ですからね。プロデューサーが売ること最優先で考えたものをクリエイターに指示して作らせる。これだとカッコ悪いゲームがどうしても出来てきますよね。
仁：そうなると、クリエイターも「真似すればいいんでしょ」って考えちゃうよね。
宮：新しい物を自分たちで作り出そうという気がないんですよ。だから今年のAMショーもプリクラ一色だったでしょ。とにかく真似することって非常にカッコ悪いよ。クソゲーって言われても、なんでもいいから新しいことやればいいのにね。たとえ失敗しても、新しいことにチャレンジするのは絶対にカッコ良いことだよ。



株式会社コンパイル　代表取締役　仁井谷正充氏
CESA広報委員会委員長を兼任。コンパイルの代表作「ぷよぷよ」シリーズの最新作、「ぷよぷよSUN」は、三大ハードに移植され、今や国民的ソフトとなっている。

執念を持つこと　それがカッコ良い

宮：それから、カッコ悪いという点でみると、ハードがちょっと売れてるからって、そっちの方にすぐ移っちゃうとか、カッコ悪いよね。こういう物を作るから、このハードという選択は当然だけど、売れてるからって理由だけで作るのはカッコ悪いと思うよ。例えば、僕らはメガCDで…。
前：メガCD（笑）。
宮：メガCDって20万台くらいしか出てないのに、うちのソフトだいたい10万越えているんですよ。当時、僕が何を考えていたのかというと、これだけの物がメガCDで作れるんだという気持ちでやってたんですよ。今、5000本も注文とれてないソフトがザラじゃないですか。それってカッコ悪いと思いません？　いっぱい売れてるハードの市場があるのに、5000本しか売れないソフトを出す。
前：スクウェアがPSでFFを出したときは、自分たちのソフトについてきてるユーザーを300万人連れてきたわけですから、カッコ良いですよね。ハードが売れてるから行ったわけじゃなくて、PSで作りたいから移って、それにユーザーもついてきた。それはカッコ良いです。
宮：ハードの台数を見るんじゃなくて、そのハードではどういうゲームができるのかという視点で参入してゲームを作らないと駄目でしょうね。
編：そうですね。下火になったかと思われていたゲームボーイも「ポケモン」という1本のソフトで復活しました。あれはまさにあのハードだからこそ生まれたソフトですよね。
前：一つ前のハードだから、アイディア勝負にならざるを得ない面

があって、その結果すごいアイディアの良い作品が出来た。それが「ポケモン」だったんだと思う。
仁：でも、すごいと思うよ、「ポケモン」。本当に良く出来てるよ。たった1本で復活させちゃったんだからカッコ良い。6年間作りたいものを作り続けて。
宮：執念だね、やっぱり。執念を持つことはカッコ良いですよ。自分のやってることに迷っちゃうと、それは駄目だということですよね。



株式会社トレジャー　代表取締役　前川正人氏
メガドライブで数々の名作を作り続けてきたトレジャー社の代表。その徹底した作風は、新作「ゆけゆけ！　トラブルメーカーズ」（N64）、「シルエットミラージュ」（セガサターン）にも色濃く反映されている。

前：燃えることがカッコ良いと。
仁：でも、執念だけじゃないと思うんですよ。ちゃんとした分析があったと思うんですよ。今はシミュレーションの時代だし、お互いにデータ交換したほうがいいんだと。そしたら、モンスターをいろいろ作って交換したらどうなるかとか、いろいろ分析した結果ヒットしたわけであって、決して単なる執念じゃないし。
宮：もちろんそうですね。
前：執念を持ってどんなにいいゲーム作っても、赤字を出しちゃうのはプロとしてカッコ悪いですよね。売れないと苦しくなって「あれを真似しろ」となって、どんどんカッコ悪い方向にいってしまう。良くないですねこれは。

ゲーム業界の非常にカッコ悪い部分とは

編：どうしてカッコ悪いゲームが出来てしまうのでしょうか？
前：クオリティチェックできないプロデューサーが多いってことですよね。
宮：そう、だってゲームを遊ばない。ですからプロデューサーは良い悪いが分からない。
仁：それは、時間が解決する問題だと思っています。クリエイターがディレクターになりプロデューサーになるためには、10年や20年はかかるんですよ。クリエイター上がりのプロデューサーがお金を持つようになるにはまだ時間がかかる。
宮：クリエイターがプロデューサーになっていく時期がそろそろ来ていると思うんですよ。それが出来るとゲーム業界はどんどん良くなっていくと思いますよ。今はゲームをやったことのない人がアレコレ言い過ぎていますから。
仁：でも、皮肉な言い方すれば、我々はそういう人たちに世話になりながら生きてきたわけだから、僕はそういう風にいってちゃいかんと思いますね。ようするに、それを突破するだけのお金を稼いで、自らプロデューサーにならなきゃいけないということだと思うんです。
宮：それはもちろんだけど、やっぱりブローカー的な人が多いんですよね。
仁：それは確かにカッコ悪いと思います。でもまぁ、ブローカーのいない業界なんてないわけだし、それはそれでしょうがないのかな、と。
前：私が思うのは、ディレクターがなかなかプロデューサーになっていかないということですね。現場にいつまでも居たいといって。
宮：そうそう。
仁：だから、ゲームを知らないプロデューサーが居残るわけですよ。そういうもんだよ。
宮：そういうマネーゲームでゲーム業界に入ってきた人が、儲かりそうだから、って真似ゲーを作って、結局赤字を出して撤退していくというパターンが何度もあるわ

ゲーム業界、ここがカッコわるい!?



株式会社ゲーム アーツ代表取締役　宮路洋一氏
株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング（ＥＳＰ）の代表取締役を兼任。ＥＳＰブランドで発売される「グランディア」はセガサターン期待の一作。

けです。とにかく、ゲーム業界を良くしようと考えて動いている人が少ないんだよ。ゲーム作るのもマネーゲームの一環で、金が儲からなくなったらやめるという人たちが多い。

前：それ、一番カッコ悪いですね。儲かるからって入って来る。

宮：ただ市場を荒らすだけのメーカーもありますからね。

前：そういう人たちは自然淘汰されることはされるんだけど、次から次へと入って来て。

宮：ゲーム業界は良さそうということでゲーム開発して、マネゲー作ってダメになって去っていく。

仁：いや、でもそれは市場の原理なのでは。誰も入ってこなくなったら、それはゲーム業界が終わったということになる。

宮：でも一番問題なのは、業界から「もう使えない」というレッテルを貼られた人間が新しいスポンサーを見つけて再び作れるところ。渡り鳥みたいにあちこち飛んでクソゲーを量産してる（笑）。次から次へとスポンサーとか変えてね。

前：作れるところがすごいですよね。なんで作れるんだろ（笑）。

仁：回覧板とか回さないしね（笑）。で、ゲームを知らない大きな会社が食い物にされちゃう。

前：そう、ぱくぱくぱくぱく食べられちゃう。

宮：私も食べなきゃいけないかな、とか思いますよね（笑）。でもやんないけど。だってカッコ悪いですから。

仁：食べる人はもちろん、食われちゃう人もカッコ悪いよ。でも、そういう人がやっぱりこの業界に限らずいっぱいいるわけで。

宮：そういった他人を食い物にする人が儲かって、真面目に作っている方が馬鹿をみたりする。良い作品を作ろうとして、開発費かけすぎちゃったりとかさ。

前：ありますよね。2億円3億円かけたとこがバカを見て、実は100万円で作ったところがすごい利益が上がってるとか。

宮：真面目にやるのって、大変ですよね。

ゲーム業界全体がカッコ良くなるためには

編：では最後に一言ずつ。

前：まあ、これがカッコ良いことなのか分からないけど、とにかく我々はポリシーだけは曲げたくないというのはありますね。

宮：そうですね、ポリシー曲げないのはカッコ良い。

前：ポリシー曲げないことがカッコ良い、これが今回の結論ということで（笑）。

宮：いいねえ、僕も以下同文（笑）。

仁：僕はね、そういう個々のソフトハウスがポリシー持っているのは勿論良いと思うんだけど、ゲーム業界全体がポリシーを持たないと駄目だと考えますね。ゲーム業界って、なんだかんだいいながら5000億円市場とか言われている中で、我々ソフトハウスがきちんとした企業に変身しなくちゃいけない時だとお話ししているわけですよ。個々のソフトハウスのポリシーを実現させ、個々のクリエイターの願望を実現させるためにも、トータルとしてのゲーム業界自体をもっと成長させていかないと。それが出来ないようではゲーム業界はカッコ悪いと言えるし、もし出来たのならこれほどカッコ良いことはない。

宮：良いこと言うじゃないですか。その通りですよ。カッコ良いですよ（笑）。

編：本日はお忙しい中ありがとうございました。

流通時評 出張版

噂に踊らされる販売店は「カッコ悪い!」

業界の中でも最も情報に敏感なゲームショップ。それだけに無責任な噂に踊らされての悲喜劇も後を絶たない。ショップのバイヤーは現状をどのように見ているのだろうか。今回は「出張版」と題して、秋葉原、郊外店の2店からお届けします。

販売店はもっとプロの意識を

秋葉原バイヤー I.N.A

ゲームを作る事が憧れの職業になった現在、多くの若者がゲームデザイナーと呼ばれるモノに夢と希望を持ち業界に入ってくる。一昔前では考えられなかったことだ。彼らは有名ゲームを作りたいと考えているだけで、その下にある無名でお粗末なゲームを作る事はほぼ考えてはいないだろう。しかし雑誌等に取り上げられる有名ゲームのディレクターやプロデューサーも過去において無数の無名でお粗末なゲームに携わってきているはずだ。かつては人に言いづらかった職業「ゲームの開発」、それが憧れの職業の一つになった。それはそれで喜ぶべきことではないだろうか。

ゲームを作る職業が憧れになったのなら、売る職業は憧れになっただろうか。残念ながら問屋や販売店に憧れてゲーム業界に入ったという話は聞いた事がない。なぜ作る側に比べ売る側の地位は低いのだろうか。セガやSCEの広報が憧れの職業の一つになっていると聞いたことがある。世間に広く知らしめるという点では、問屋や販売店も広報と同じはずだ。それは作る側はゲームを一つの作品(芸術品)として考え、売る側は単なる商品(消耗品)として考え扱っているからではないだろうか。彼ら売る側にとっては作る側の苦労や思い入れが全く関係なく、売れた儲かった商品が良いゲーム、売れない損した商品が悪いゲームなのである。常に目先の利益で物事を判断し、ちょっとでも他店を出し抜くために価格を下げたり上げたりする。そんなことではいつまでたっても憧れの職業になることはないだろう。

正直言って現在ゲーム流通は不況である。32ビット64ビットの次世代機ゲーム戦争が一応の終結を迎え、ポリゴンが当たり前の技術になり、出せばとりあえず売れるという次世代機バブルは弾けた。現行機種が需要期から衰退期に入ってくると噂されるのが新機種の話である。サターン2やプレイステーション2などが「来月中旬くらいに発表されて年末には発売されるらしいですね」や、「こんどはDVD対応になるらしいですね」等、ご丁寧にスペックや型番までこと細かに囁かれている。一体全体おまえら何処からそんな話を聞いてきたんだ?「いや〜ソニ

I.N.A(アイエヌエー):今、僕の目の前でK.O.N(ケイオーエヌ)がプロフィールを書いている。何故こいつがここに? それは今日が入稿日だからである。三十路。

ーの上の方の人が言ってたらしいですよ」。5W1Hというものを学校で教わらなかっただろうか。知らない者同士が「らしい、らしい」で話し合っていても確実な情報は入ってこない。メーカーや問屋の情報が入りやすい秋葉原だからこそ、広くそれを収集し自分なりの経験や知識で分析し公開していくことが必要ではないだろうか。

販売店のカッコ悪さはメーカーの売り上げや市場の動向に直結する。だからこそゲーム業界の最前線にいる人間としての誇りを持ち、販売のプロ意識を高めることで憧れのカッコいい職業になれるのではないだろうか。

求められるのは情報を見抜く目

元郊外店バイヤー、K.O.N

ゲームショップの売り上げが落ちている。これはまぎれもない事実だ。たしかに一時期のように売り上げが期待出来るソフトが少なくなったのもまた事実である。毎月発売される新作タイトルが多くなって発注が難しくなっているのもまたまた事実である。ん？ 何か変だぞ。たしかにすごく大変なのもわかる、でも今までだって何度となく少しは違うにせよ繰り返されてきた事で、そんなに変わってないんじゃないのかな。変わったところといえば「ゲーム業界の情報」のありかたではないだろうか？

いろいろな情報はあるけれど、「正しく」「しっかり」キャッチしていればそれほど痛手を受けることはないだろう。

ではどのようにすれば情報が入ってくるのかというと、とりあえず「業界紙や業界新聞などを読む」「メーカーの営業に直接聞く」などが考えられる。情報を得ようとすればいくらでもできる。

ぶしつけな発言でアレなんだケド、今、一番痛手を受けているのは「郊外店」なんじゃないの。はっきりいってくだらない情報に踊らされすぎ!! ちょっと言い過ぎかもしれないけど、情報に流され過ぎているのは事実である。実際つい先ごろ「現行機種サターンの継続機をセガが開発していて近々セガから発売があるらしい」という情報が流れた。普段メーカーの営業の人とよく会っていたり、お互いの情報を交換しているショップであれば「まぁセガ以外の他メーカーだって、当然後継機は開発しているだろうし、特に驚くことじゃないよ」と思うのだが、ある郊外店のオーナーは「もうすぐサターン2が発売されるらしいぞ。だからサターンの中古の買い取りはやめよう」と言ったそうである。笑ってしまいそうな話であるが笑えない話だ。もっと切実な話になると、郊外店では秋葉原やカメラ量販店ほどサターンソフトが売れないので、全体的に発注を控える傾向にある。とはいうものの、ある郊外のショップで「デッドオアアライブ」（テクモ）が品切れになった際、店の従業員が「オーナー売り切れたので追加してください」というと「新品の追加は危険だから中古でいいだろう、高価買取にしておけ!!」または「常連のお客さんが買いに来ましたけど」に対して「ないんだからあやまっておけ!!」ひどい話だ!! カッコ悪すぎ!! ちなみに、この商品は流通間では「アーケードでも売れているので発注を増やした方が良いですよ」、メーカーの営業からは「発売時期が他メーカーのビックタイトルと重なってしまって、工場の生産が間に合わないので、多めに発注しておいた方がいいと思いますよ」と言われていた。お店はそういう大切な情報をしっかりキャッチして正確に消化しなければいけない。現に発注を増やしたショップでは機会ロスが少なかったようです。別に悪く言っているのではありません。ただ売り上げが落ちているから、無責任な新機種の噂に期待を寄せるのではあまりにもカッコ悪いのではないだろうか。ビックタイトルに乏しい今だからこそ、どうやって売り上げを上げるかを改めて真剣に考える必要があるはずだ。

K.O.N（ケイオーエヌ）：元郊外店のアイドルバイヤー。現在某ショップにて見習い中！ 今、目の前にI.N.Aがいます。不思議だ！

悪趣味ゲーム紀行 Special③

獅子丸先生とがっぷちゃんの かっこわるいものいっぱい!!





みなさんに大人気の獅子丸先生とがっぷちゃんがまたまた帰ってきました!!



外注がハジケた獅子丸先生は心臓がドキドキだぞ!

○ガップちゃん（いつも元気でスノッブな小学生。以下ガ）

「それじゃゲーム業界のカッコ悪いものってどんなのがあるのかな獅子丸先生。……あれ先生?、センセー!」

●獅子丸先生（現在世の辛酸をなめ尽くし中。以下獅）

「はっはっは。**今それどころじゃないんだよ**ガップちゃん。仕事振ってた外注がハジケちゃって年末に納めなきゃいけないから、まさに先生宇宙大パニックさ」

○ガ「本当の話はどうだっていいよ。でも獅子丸先生、顔に死相が現れているよ」

●獅「こんな時に何の前触れもなく4頁もあてがわれた先生は瀕死の状態って訳だよガップちゃん。眠け覚ましにかき氷にリポビタンDをかけて食べたんだけど**何だか心臓がドキドキするんだ**」

○ガ「そんな斎藤編集長は鬼だね。先生、**殺そう！** そして心臓と性器を取り出してエドゲイン様に捧げちゃおう！」

●獅「はっはっは。また新しい宗教を始めたねガップちゃん。でも、そもそもかっこわるいものって一言に括っても、世の中の全ては格好良くて格好悪いものなんだよ」

○ガ「?」

●獅「例えばガップちゃん、近所の空き地で**バッタのお面被った変な男**が世界の平和を叫びながら黒装束の男たちと乱闘しているの見かけちゃったらどう思う?」

○ガ「獅子丸先生の話はマニアック過ぎて小学生の僕にはついていけないよ！」

●獅「それじゃあね、K.O.F.を夜も寝ないでボロボロになりながら一生懸命作ってるスタッフを見てガップちゃんはどう思う?」

○ガ「そりゃ純粋な少年の心を忘れないナイスガイさ！」

●獅「そこで不知火舞ちゃんの**チチゆれだけで16コマも使って**ドットを打つデザイナーの姿は?」

○ガ「それはそれで不純な少年の心を忘れないナイスガイってことかなあ」

●獅「そんな訳で、ゲーム業界の中でやってる本人たちは必死でもはたから見るとどうも格好が悪く見えちゃった話を思いついた順にダラダラと話しちゃおうかな」



ゲームメーカーもいろいろあるね!

●獅「じゃあ始めにゲームメーカ

ーにまつわる話でもしようかガップちゃん。はたからみるとゲーム業界って最先端とかベンチャー企業とかって言われるでしょ。でもね、この業界自体元はヤクザから発生したモノだからそりゃもう泥臭い所この上なし。今を逆上る第1回AMショーで虫がいっぱい上から落ちてくる某有名ゲームが出展されたんだそうな。その時大胆不敵にも会場職員のフリしてその場から**筐体ごと盗んだ奴がいて**暫くしたらそのゲームのニセモノが恐ろしいほど出回ったらしいんだけど、その筐体を運んでったニセ職員の一人が現在某ゲームメーカーの社長だったりするという」

○ガ「それはもう**ただの犯罪者**だよ先生!」

●獅「いやもうそのテの人たちはみんなお金に汚いんだ。とにかく聞いてて涙を誘うよガップちゃん。かつて社長命令で**開発機材2交替制**って所があったなあ、昼と夜で。6時過ぎると部長が電気を消しに現れるそうで一時は**開発機材3交替制**まで検討したそうだよ。はっはっは、これメーカーの話」

○ガ「うわ～、最低だね先生」

●獅「あとね、水面下では今でもグラフィックと音の無断使用も得意中の得意なんだゲーム業界って奴は。以前に潜水艦のマンガである本から勝手に模写して大問題になったことがあったでしょ」

○ガ「少年探偵のマンガでも本当の孫に抗議を受けたよね」

●獅「ゲームの場合でも一部問題になったケースもあるけど、昔から大手でもいわゆるイタダキはあったんだ。昔アーケードのレースゲームでもプラカードをもった女性のキャラが**ペントハウスのグラビアそのまま**だったとかあったからなあ。当然無許可で。実はもっと凄い話もあるんだよ。ちょっと詳しいゲーム野郎なら誰でも知ってる、あるエンジンのゲームの物凄く有名な外国人イラストレーターのパッケージなんか、**無断で本からチョっぱって**使用しているという超荒業もある」

○ガ「そこのメーカーはバレたら訴訟で一発だね先生」

●獅「音はサンプリングの関係とかで証明しきれないからもっと無法地帯だよガップちゃん。某人気和風格闘ゲームシリーズのSEなんか**必殺シリーズの効果音**だね」

ゲーム業界スーパースターも考えものかな?

●獅「んでまあ実際にゲームを作ってる人なんかは、ん～最近はずいぶんと減った気がしちゃうけど、ゲーム業界のスーパースターっているだろうガップちゃん」

○「宮本さんとか堀井さんとか、最近は飯野さんとかだよね」

●獅「ゲームを作ってるオジさんたちが良く雑誌とかTVとかに顔をだして自分のゲームを語ってるのをみたことあるよね」

○ガ「うんうん」

●獅「中にはまあツマんなくないんだけどそこまで言う程のモノかっちゅーのとかあるでしょ。**本人がさんざんフかしといて**、結局全然売れなかったりしたらちょっと格好悪いかな。ゲームを変えるだの絶対泣かせてみせるとか言ったりして」

○ガ「泣いてるのは作った本人だけだね」

●獅「先生は昔、遠藤雅伸の『Zガンダム』を泣きながら土鍋に放り込んだことがあるけどね」

○ガ「先生もちょっと前」

●獅(ぷすっ)

○ガ「っ!!。...アレ、ボクナニ



カイマシタ?」

●獅「または本人だけしか有名だと思ってない場合もあるんだよ。昔ゲームボーイで『**茶々丸パニック**』ってのがあったんだけど」

○ガ「**誰それ?**」

●獅「知らなきゃいいや」

○ガ「あと開発をしているスタッフのこともあるよ。全然終わらなくて逃亡するとか」

●獅「先生**いまその話はしたくないなあ**。この本でも書いてる加藤くんなんだけど。ある夏のこと、一人暮らしのアパートで晩ご飯作ってさあいただきますという時、突然会社からスグ来てくれと連絡があって、一時間もすりゃ帰れると思ってそのままご飯をちゃぶ台に並べっ放しで出掛けたら、それが最後。結局戻れたのは**それから2週間後**で、ウチについてからご飯のことを思いだして、恐る恐るドアを開けたんだ。そしたらちゃぶ台に何か**見たこともない生物**が発生してて、そのまま台ごと捨てたそうだよ」

○ガ「うわ～（嫌）」

●獅「そんなに忙しくてもゲームを作ってる人の一部には、絶対譲れない大イベントがあるんだよ。そういやそろそろその時期だね」

○ガ「なにそれ」

●獅「**コミケ**だよガップちゃん」

○ガ「同人誌買いに行くの?」

●獅「いや**売りに行くの**。会社の中でこっそり同人誌や同人ソフトを作ってることとか多いからなあ。会社の設備や紙で同人を作るのは世の中の常識的には横領って言うんだけどね。趣味はひとそれぞれだけど、勝手に**よそ様のメーカーの版権を使った**エロゲーやエロ同人誌で小遣いを稼ぐのはカッコというよりゲーム業界の端くれにいる人間がやる事としてどうかと先生思っちゃうな。もちろん自分のところの版権でも同じ」

○ガ「そういやコミケで、ゲームのキャラクター原画が売られてることがあるよ」

●獅「ちょっと前に、ときメモの内部資料が売られてて大問題になってたっけ。そんな事があったりするからコミケ禁止のメーカーも結構あって、**コミケって言っただけ**でもクビになるメーカーもあるよ。まあアマチュアの祭典にプロが入っちゃいかんよ」

○ガ「そんなアマチュアの祭典で同人誌どころか**ハードを売ってたメーカー**があるよ先生」

●獅「何を考えているんだろうねあそこは。ソフトまで用意して、しかもあんなのを定価で売ってやがったんだ。**いやー47台も売れました**と嬉しそうに言われて、そのとき先生すごく困っちゃったよ」

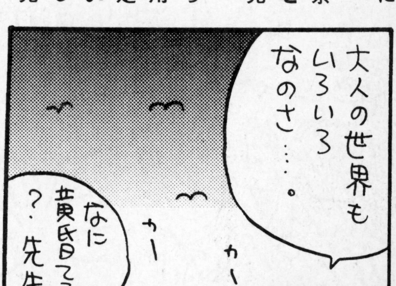
○ガ「N（余りにも罵倒する内容だったので削除致しました）」



倫理規定の審査規準はケースバイケース

●獅「そういやCESAの倫理規定ができてから、最近になって全てのPSゲームが審査対象になったけど、審査規準がケースバイケースなんでそりゃもう大変。一度モメてこじれるとSCEから**何でもかんでもチェック**が入っちゃって、はたから見れば小学校みたいだよガップちゃん。獅子丸先生の知ってる話では、あるゲームの文章表現でいわゆる**劣情を催す**性的な表現のチェックで最初は〈性器〉を〈局部〉に変えるようにとか指摘されて、制作サイドはそれじゃかえって言葉がおかしくなるだのと反発しあってたんだ。そしたらもうお互いムキになっちゃってチェックと反発の嵐。ついには〈肛門〉にもチェックが入って、チェック個所を調べて見たらその文章は**牛の肛門**と書かれてあったんだ」

○ガ「チェックした人は、牛の肛門に**劣情を催した**のかなあ。ふーん、そうするとセガの方がしっか



りしてるって事？」
●獅「まあ、審査の担当者と承認の責任の所在がハッキリしているのでマッチポンプみたいな対応にならないけどね。承認の段取りは要するに如何に倫理審査事務局を説き伏せるかだから、判定規準に対する交渉は、それはそれではたから聞いてて面白いよ。〈秘密結社〉や〈邪神教〉というゲーム内容の描写に対して宗教に対する表現の部分でチェックが入ったんだ。そこの制作は、**んじゃショッカーやドラクエⅡのハーゴンとかも駄目**じゃないですかって言い訳してた」
○ガ「先生、今のは一休さんの話？」
●獅「そうこうするうちに発売日が決まっちゃってどうにかマスターを入れなきゃいけないんだけど、まあ99・99%のゲームがここでスッタもんだある訳だ。もう雑誌にも出しちゃったし、無理でも突っ込んでハードメーカーの承認をおろさなきゃいけない」
○ガ「でも完全に出来上がってない癖に承認なんておりる訳ないじゃん」
●獅「とにかくフライングでも良いから突っ込んじゃうの。とりあえず一発目は途中で止まってもどうせ別の部分で返って来ちゃうから時間稼ぎの為に入れちゃうんだよ。何処のメーカーも」
○ガ「そんな事してバレないの？」
●獅「いや当然バレる。セガなんか怒ってついにマスター承認のプロセスを変更したくらいさ。書類には**ウチはデバック会社じゃねえ**ということが実に大人の言葉で表現されてたなあ。ある格闘ゲームで2回目の再提出で**キャラクターの数が前より増えていたのを**発見されてSCEにメチャメチャ怒られたところがあったくらいさ」
○ガ「先生、今のは本当に大人同士の話？」
●獅「しかも結局バグだらけのまま出荷して後で差し替えればいいやなんてなっちゃうゲームもあるんだよ。**ちょくちょく発売日が変わるソフトは正に危険**。ガップちゃんも気をつけなさいね。最近だとアレがあったでしょアレ、超バギーな奴が」
○ガ「**露没と他違千？**」
●獅「ありゃ**30万人デバッグ**とまで呼ばれてるからなあ」
○ガ「僕は素直に完結編を待つよ先生。いつベストで安くなっちゃうかわかんないし」
●獅「まあ最後の良心というか企業倫理としてきちんと最終的なおとしまえだけはつけてほしいね。**〈つけた火はちゃんと消すまであなたの火〉**という松本恵ちゃんの防災ポスターにグッと含蓄を感じちゃうねガップちゃん」
○ガ「感じないよ先生」
●獅「まあ、いろいろ情けない話ばっかりで今の話に怒って抗議してもこんなモンだと思ってくれても構わないけど、どんな物事にもカッコ良かったり悪かったりする面があっていろいろな視点からみると初めて全体が見えてくる訳で、その中から何が本当に必要かを考えて楽しく理想と現実をケンカさせることが物事を面白くする訳さ。自分自身の判断なら良くても悪くてもそれが正解で、誰かの言葉や狭い視野に依存や失望をしたり、わかった風な口を聞くニヒリストにはなって欲しくないいなあ。**他人の批評なんか聞いてちゃダメ**ってことだよガップちゃん」
○ガ「先生、いまサラっと問題発言をしなかった？」
●獅「じゃそろそろ先生仕事に戻っていいかなあ。この企画を受ける度にいろんな意味で自分の寿命を削っているような気がするなあ」
○ガ「そんな斎藤編集長はやっぱり鬼だね先生。**殺そう！**　心臓と性器を取り出してジェフリーダーマー様に捧げちゃおう!!」
●獅「はっはっは。早くその教団はやめたほうがいいよガップちゃん。え？…ナニーまだ仕様書もできてない!?、探せー、社長連れて来い社長ー!!」
○ガ「うわー先生カッコ悪う…」

（おわり）

プロフィール

がっぷ獅子丸
（がっぷ・ししまる）

1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな29歳。

ゲームCMランダムインプレッション

GAME CM RANDOM IMPRESSION

カッコいい、カッコわるいがハッキリと出てしまうCM。最近のゲームCMをいくつかピックアップし、そのセンスをチェック！

今、ゲームはプロモーションの時代である。

いくら良い作品を作っても、人々の目に触れない限り多くのセールスは望めない。いまやゲームのプロモーションには億単位の予算が投じられ、様々なゲーム広告が飛び交っている。その中でもTVCMは正にプロモーションの目玉だ。

異業種からゲーム業界に参戦したソニー（SCEI）は、それまでのゲーム画面中心のものとは一線を画するCMを次々と打ち出し、徹底したプロモーション戦略に出た。一般人にアピールする洒落た、キャッチーなセンス（SCEI的手法）のCMを多用。最近では「みんなのゴルフ」「リンダキューブアゲイン」「フォーミュラ1 '97（ゲームは延期になったが）」など、ゲームを知らない一般の人間が見ても興味をそそられる良質のCMは、間違いなくソフト（ハード）の販売促進に繋がっているといえるだろう。

そうしたSCEIの成功を見て、他のメーカーがこぞってSCEI的手法のCMを作り始めた。しかし、その多くは上辺だけSCEIっぽくしただけで意味不明で、センスが泥臭くなったりして逆にカッコわるいCMに終わってしまっている。セガサターン陣営も、そうした時流に乗ってSCEI的CMを作成するようになった。が、セガのCMは中途半端なセンスでイマイチなCMが多かった。中でも「電脳戦機バーチャロン」や「クールパッド付きキャンペーン」のCMは「COOL」どころか「お寒い」内容だった。

いまや一日に何十本と放映されるゲームCM。このコーナーでは、'97年11月上旬に放映されたゲームCMをサンプルに選び、見ていきたい。

ディディコングレーシング
（N64／任天堂）



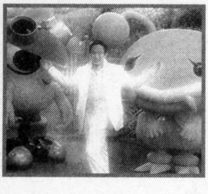
ゲーム画面＋アニメというゲームCMの典型ともいうべき内容。低年齢層へのアピールを意識した、いかにも任天堂らしい作品です。小気味よいテンポと的確なゲーム内容のアピールは、正に手慣れた感じ。「ウキウキノリノリ乗り物選んで怪物倒してヘンテコレ〜シング〜」というCMソングも軽快で、思わず口ずさんでしまうのは、「ファイアーエムブレム」から脈々と受け継がれている任天堂CM戦略の勝利ですね。

ぷよぷよSUN64
（N64／コンパイル）



なぜかシンクロナイズドスイミングに執着する「ぷよぷよ」のCM。「ぷよぷよ」といえばコミカルなキャラクターが売りなのだから、そうしたキャラクターを使ったCMが良いと思うのだが、なぜこのような濃い実写CMにしたのだろうか？　意味不明な内容、垢抜けない音楽、泥臭いセンス……「のーみそこねこね」なナンセンスワールドを表現しようとして見事に失敗しているようにしか思えません。

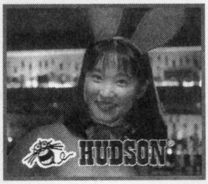
アザーライフ アザードリームス
（PS／コナミ）



日常風景を描きつつゲーム内容とオーバーラップさせるという、いわゆるプレステ方式のCM風に仕上げようとしたものの、ストライクゾーンを思いっきりハズしてしまい、実にダサい仕上がりになった典型的な例。コナミのCMは「コナミ・デ・モード」の広告あたりからおかしくなってきたような気がします。N64ゴエモンの「ゴエゴエ〜」というCMは、'97年ワーストゲームCMといっても過言ではないでしょう。

ゲーム業界、ここがカッコわるい!?

ブラッディロア
（PS／ハドソン）



ハドソンのゲームCMといえば、荒井注や卓球少女愛ちゃんといった荒唐無稽なキャスティング、ウェスタン村や桃太郎ランドといった支離滅裂なロケーション、「買わなきゃハドソン」といった腰砕けなキャッチなどで悪名高いですが、この「ブラッディロア」のCMもバニーガールを登場させたりしてちょっと具合の悪いセンス。相変わらずCMがゲームの足を完全に引っ張ってます。

MOON
（PS／アスキー）



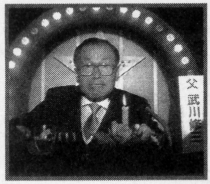
現在はゲーム画面を中心としたCMとなっていますが、やはり「MOON」といえば「勇者様おやめください」「なんだよ、あんじゃねぇかよネカと剣」という最初のCMが有名でしょう。「もう勇者しない」という強烈なメッセージとともにお茶の間に登場したかのCMは、ゲーム同様、実に個性的で斬新な作品でありました。ちょっとシニカルでクールなセンス、なかなか得難い貴重なゲームCMといえるでしょう。

バーガーバーガー
（PSレーベル）（PS／ギャップス）



ハンバーガーが徐々に積み重ねられていき、途中までは本当にハンバーガー屋のCMかと思ってしまう。しかし、いきなり明太子や納豆が具として登場し、「なんだ?」と不思議に思ったところにゲーム画面が登場。一目見ただけでゲーム内容が瞬時に理解できてしまった。CMを見ただけでゲームをプレイしたくなりますね。グロテスクな闇鍋式ハンバーガーがなぜかフレッシュに見えてしまう映像センスは実に粋です。

子育てクイズ マイエンジェル
（PSレーベル）（PS／ナムコ）



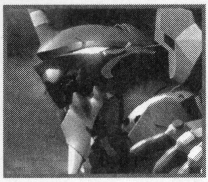
結婚式、花嫁が泣きながらスピーチ、そしていきなり「では最後の問題です!」……プレステのCMにはたびたび「やられたっ!」と唸らされてしまいます。「子育てクイズマイエンジェル」も、インパクト十分なゲームCMとしてかなり高得点な作品でしょう。ちなみに、ナムコ版「子育てクイズマイエンジェル」のCMは、ちょっと狙いすぎな上にゲーム内容と合わず、いまいち面白くないです。

アトランティス
（PC／スパイク）



テレビ東京「淀川長治の部屋」という番組を見ていたら、突如映し出されたパソゲーのCM。TV画面の縦幅いっぱいに表示される「制作費5億円」の文字、正月映画の予告編のようなカット割り、物々しいナレーション等々、いかにも「これは大作だ」と言わんばかりの作りは圧巻。「MYST」のような美しいゲーム画面にも強く惹かれました。無名のパソゲーにかくも注目させられてしまったことに、改めてCMの威力を実感!

スーパーロボット大戦F
（SS／バンプレスト）



言わずと知れた「スパロボ大戦」のCM。アニメの予告のような構成、アニソンのようなBGM、ナレーションは声優・神谷明（代表作：キン肉マン、ケンシロウ、シティハンターなど）……もうお腹いっぱいになるほどアニメファン向け、一般客お断りのCMです。こうしたストレートな作りは、カッコいいのかわるいのか意見が分かれるでしょうが、これはこれで良いと思われます。でもゲーム本体のバグはどうにかして下さい。

デビルサマナー ソウルハッカーズ
（SS／アトラス）



ダークな世界観が魅力の「女神転生」シリーズのCMらしく、静かで暗いタッチのアニメーションをメインに構成されています。アニメのクオリティは高く、綺麗にまとまっていますが、やはりインパクトは薄いように感じられました。ともするとダサくなりがちな実写部分を、巧みな構成と特殊効果で上手く仕上げた「ペルソナ」のCMが良かっただけに、もう一度あの路線でやってほしかった気がしないでもないですね。

グランディア
（SS／ゲーム アーツ）



ある時期、やたらとCMを連発していたのがこの「グランディア」。とにかくTVをつければ「グランディア」のCMが映ってました。タイトルと発売日を連呼するという、洗脳効果の高い作品ではありますが、ただタイトルと発売日が伝わっただけで、結局「グランディア」が具体的にどんなゲームなのか分からず仕舞い。ゲーム画面を現実世界に置きかえイメージ効果を狙ったのでしょうが、いまいち見ているものに伝わりにくいです。

告発！ソフ倫 第2弾
「VIPER F-40」疑惑の真相

前号でお伝えしたサイレンスがソフ倫を脱会した。これで一時宙に浮いたのが新作「VIPER F-40」。なぜサイレンスは脱会せざるを得なかったのか？

サイレンス・ソフ倫脱会！「F-40」は出るの？

今秋、とある人気美少女ゲームタイトルの発売（中止）をめぐって一部のファンやショップの間で混乱が起こった。

ソニアブランドから発表される「VIPER F-40」（以下、「F-40」）。本誌前号の緊急レポート「今、美少女ゲーム業界を蝕むもの」で取り上げた（有）サイレンスの最新作である。

「VIPER」シリーズは昨今の「5000本売れればヒット」（某ショップ仕入れ担当）といわれる美少女ゲームのなかにあって、コンスタントに『万』の桁に届くドル箱タイトルである。無論、早い段階から「F-40」の発売を心待ちにしていたファンは、早々に予約を済ませていたと聞く。

ところが、9月4日、コンピュータソフトウェア倫理機構（ソフ倫）より内容証明（後述）を送られたサイレンスはソフ倫脱会を決意。これにより「F-40」は、ソフ倫審査を証明するシールを貼ることができなくなったため、流通各社は一様にショップへの販売を棚上げしてしまったのだ。本作の発売中止で絶対的ともいえるビジネスチャンスを逃すことになるショップ側は、こぞって流通会社に対して説明を求めたが、明確な回答を得られないまま「F-40」の発売は宙に浮く形となった。



ソフ倫との関係で発売日が延々と延ばされた「F-40」。「ガイナロックR」もマスターは完成済みという。

ソフ倫VSサイレンス 理不尽な裁定による一方的な終結



ソフ倫の指導で一部のCGにモザイクが施された「VIPER　デジタルイラストレーションズ」。この告知広告が直接のきっかけとなった。

ここでソフ倫とサイレンスの間に起こった一連の動きについておさらいしてみよう（詳しくは前号を参照してもらいたい）。

今年5月、自社のイラストを集めたムック「ソニア・イラストレーションズ」（コンパス刊）を発売したサイレンスは、同時にCD-ROMによるCGイラスト集を発売することになった。ところが、審査用のサンプルCGをソフ倫に提出したところ「一部にヘアと男性器の描写がある」として審査をパスすることができなかった。サイレンス代表取締役社長中村謙一郎氏は当該CGにモザイク処理を施すことを決定。その旨を美少女ゲーム専門誌「パソコンパラダイス」7月号の自社広告で告知する。

この号が発売されてまもなく、ソフ倫から「審査結果を外部に公表し、かつソフ倫審査体制及び審査結果を軽んじ、揶揄した」として、サイレンスはソフ倫理事会出席と広告掲載の説明を求められた。

これに対し中村氏は「倫理基準の現状について業界全体で考えるのが妥当」と流通・マスコミ各社の出席を求め、理事会側もこれを認めた。弊誌はサイレンスからの理事会出席要請を受け、サイレンスを通じる形でソフ倫に出席の旨を報告する。

その後、過去に何度もソフ倫のあり方について取材を続けてきた弊誌が理事会出席を表明したためか、突如として「マスコミに対するゲラ稿提出と修正の義務化」などを盛り込んだ誓約書の提出を求める連絡が届く。再三にわたってソフ倫側に説明を求めたものの、これをかわされ、結局、メディア関係7社は出席したものの、弊誌は理事会出席を断念した。

理事会は終始、ディーオーの佐藤社長によって議事進行された。中村氏の質問に対して「審査理由を公表したことが悪い」といった主張を繰り返すに留まり話し合いとは程遠い様相であったという。

ここで中村氏は「倫理規程に抵触するものも多く、とりわけ役員メーカーの作品にその傾向が強い」と、4作のゲーム画面カラーコピーを提出して回答を求めた。規定によりあきらかに禁止されている「放尿シーン」の修整がないと指摘されたのは、ほかならぬディーオーの「虜」である。

この問題も「役員メーカーの作品は特に厳しく審査している」と抗弁するに留まり、一貫して中村氏が問いただしてきた倫理審査のあり方はうやむやのまま先延ばしされることになった。ここまでが前回までの経緯である。

8月26日。ソフ倫は定款により懲罰委員会を招集し、サイレンスに以下のような処分を決定。

1、当機構が求める謝罪広告をパソコンパラダイス誌上に掲載する。
2、誓約書及び承諾書の提出。
3、3ヶ月間の会員資格停止。
4、今後3年間、万が一、違反行為を行った場合、その違反行為の大小に係わらず、違反行為が判明した時点で、除名処分とする。

（原文のママ）

一方、サイレンス側から提示された役員メーカー作品の倫理規程抵触問題については、「全て倫理規程の範囲内」であり「公平な審査」もされており、サイレンス側が行った恥毛描写、男性器描写に対する修整依頼とは「まったく別次元」とこれを一蹴した。もっとも一部関係者の間では「役員メーカーの作品はあきらかに違反」と失笑を買っているという話も。

処分決定を内容証明で受け取った中村氏は、ほどなくソフ倫脱会を決意（仮に脱会していなかったとしても「今回の取材を受けたことが判明した時点で処分の4項目により違反扱いされて除名されただろう」と中村氏）。ソフ倫の審査を受けた作品を扱うとしてきた流通各社は、この時点で未審査の

VIPER F-40 [AVG]　メーカー：ソニア／機種：WIN95／価格：¥9,800（初回版）／発売日：'97年11月20日

平成９年８月版

ソフ倫事務局だより

コンピュータソフトウェア倫理機構

１、違反会社動向

（１）㈲サイレンス

㈲サイレンスはパソコンパラダイス７月号誌上の自社広告内において、「ＶＩＰＥＲデジタルイラストレーションズ」についての当機構の審査結果を公表し、また当機構から修正依頼箇所の「ヘア描写に問題あり」だけを強調する等、ともすれば当機構及びその審査内容を揶揄するともとれるような内容を掲載した事実がありました。

当機構理事会では、今回の広告を掲載した経緯の説明をして頂くため、㈲サイレンス・中村謙一郎氏を平成９年７月度理事会にお呼びしました。

なお、当日は㈲サイレンス側が独自に出席を要請した流通顧問及び各雑誌社会社も立ち会いの公聴会となりました。

当機構理事会では、この件に関して、㈲サイレンス側に以下にあげる定款の条項に違反している旨、意見が出ておりました。

定款　第９条　<除名>
（１）会員としての義務の履行を怠ったとき
（２）機構の秩序を乱し、または業務の遂行を妨げる行為をしたとき
（４）法令またはこの定款の規程に違反し、その他機構の名誉を毀損し、または機構の目的に反する行為をしたとき

公聴会の席上、中村氏の反論としまして、他の加盟会社（役員会社４社／㈱アクティブ・㈲アレックス・㈱ディーオー・㈱フォレスト）の作品について、倫理規程に抵触していると言った意見をされました。

当機構では、今回の公聴会の㈲サイレンス側の事情説明を鑑み、平成９年８月２６日（火）、当機構事務局にて懲戒委員会（加盟会社１７４社中、２３社が本年度懲戒委員選任。当日、６社出席）を執り行いました。その結果、㈲サイレンスに対し、以下の処分が決議されました。

１．当機構が求める謝罪広告をパソコンパラダイス誌上に掲載する。
２．誓約書及び承諾書の提出。
３．３ヶ月間の会員資格停止。
４．今後３年間、万が一、違反行為を行った場合、その違反行為の大小に係わらず、違反行為が判明した時点で、除名処分とする。

今回の処分については、通告書にて㈲サイレンスに通達致します。もし、㈲サイレンスが今回の処分に応じない場合は、㈲サイレンスは除名処分となります。

また、㈲サイレンスより役員会社の作品について、幾つか倫理規程に抵触しているのではないかと指摘した資料も併せて懲戒委員会にて審議しました。

㈱アクティブ　「ＡｎｇｅｌＨａｌｏ」（受理番号０００４３７２）
- 男性器／女性器の一部が露出している。

㈱ディーオー　「虜」　（受理番号０００４１８２）
- 男性器、及び性交描写において、モザイクとして機能しているかどうか疑問である。
- 放尿シーンに修正が施されていない。

㈱フォレスト　「花の記憶～第三章～」（受理番号０００５９９３）
広告及びソフトパッケージにおいて
- 放尿シーンに修正が施されていない。
- 男性器描写がモザイクとして機能しているかどうか疑問である。

㈲アレックス　「お嬢様を狙え！！」　（受理番号０００５２３７）
- アヌス描写に修正が施されていない。
- 女性器の一部が露出している。

その席で上記４作品と同様の他加盟会社の作品のＣＧを見比べる等、審議した結果、以上の４作品は、全て倫理規程の範囲内にあり、公平な審査もされており、懲戒委員会では何らの問題はないと判断が下されました。

さらに㈲サイレンス側が行った「恥毛描写」・「男性器描写」に対する修正依頼とはまったく別次元の指摘であることが懲戒委員会の認識として一致しました。ついては、㈲サイレンス側に今後の作品制作には一層の注意を払って審査に望んでもらう事となりました。

サイレンス問題は「ソフ倫事務局便り」で加盟各社に報告された。８月版では懲戒委員会の決定。続く９月版ではサイレンスの脱会が報告されている。またこの２カ月分に関しては、販売店にもサイレンス関連の部分だけが送付された。ソフ倫から販売店にこうした書類が送付されたのは今回が初めてという。なお８月版には'97年度の総会議事録（後述）も同封されたが、マスコミ各社及びサイレンスには送付されなかった（編集部判断で一部割愛の上掲載）。

「F−40」販売を見合わせることになる。

「出る杭」サイレンスを打ったのは誰だ?

こうしたサイレンスとソフ倫との対立には、プロローグとも呼べるひとつの出来事があった。WIN版「VIPER V−6」というソニアブランドのタイトルが、発売後ある役員メーカーから再審査請求（倫理審査に対する異議申し立て）を起こされたのだ。

「私が役員をやってもいいと発言したことがあるんです。この言葉が誰かを刺激したようで、あたかも意趣返しのように再審査請求を起こされました。もっとも処分通知が来るまで再審査請求を起こされたことも、どこが悪いのかも知らされなかったのですが……」

結果的に「V−6」の再審査請求によるサイレンスの実害はそれほど大きいものではなかった。ところが、この後、サイレンスが審査を求めた「ガイナロックR」が不当に審査を引き延ばされるという事態に発展。そして今回の「F−40」の一件。

「当社は今までルールを守ってやってきました。修整の指示が出れば素直に従ってきたのです。審査内容を公表するのはルール違反だといわれましたが、そんな規程はどこにも見当たりません。それどころか倫理規程のルールを守らないのは役員メーカーそのものなんじゃないでしょうか。そもそもこちらが問い質した役員メーカーソフトの倫理抵触問題で、被疑者自身の判断が公式見解としてまかり通るのはどういうことなんでしょう」と中村氏は憤る。

唯一圧力団体となりえる流通各社も「ソフ倫シールという保険さえあれば……」といった消極的な姿勢を保ち続けている。結局、大半の流通は「F−40」から手を引くことになった。

「理想論をいえば倫理問題は各メーカーのモラルに任せるべきだと思いますが、そうすると社会との軋轢が生まれるのは火を見るよりも明らかです。私は『ソフ倫は必要。その存在は正しい』という前提で発言してきました。だから

こそソフ倫の活動内容をもっと知ってもらおうとしたのに、彼らはそれを重大な違反だというのです。一部には『必要悪』と見る向きもありますが決して『悪』になる必要はないはずです。ただ、ひとつだけ確実なのは、ソフ倫の現状が変わらないかぎり、早晩、業界自体が終焉を迎えるということです」

「迷走ソフ倫」の新たな火種

サイレンスがソフ倫を脱会した後も「F−40」に関する問い合わせは続いた。心配された販売ルートは、以前からサイレンスと専売契約を結んでいたソフ倫流通顧問(株)コーラルオーシャン(以下、コーラル)によって一旦は確保されることになる。

「『F−40』はコーラルが扱う」という動きは内外に波紋を呼び、さまざまな憶測が流れた。この段階で「ソフ倫対サイレンス」という構図は「ソフ倫(ディーオー佐藤氏)対ソフ倫に刃向かったサイレンスの肩を持つコーラル」というものに塗り替えられた。

もっとも、この見方には若干の修正が必要であろう。コーラルの代表取締役齋藤浩太郎氏は常々ソフ倫の改革・健全化を口にしており、サイレンス問題にも大いに疑問を感じていた人物だが、ソフ倫との対立において最初から中村氏と結託していたわけではない。とはいえ外部から見ればコーラルとサイレンスは一蓮托生。これが佐藤氏の態度を硬化させたわけだ。

そこでコーラルが最終的に下した判断は「サイレンス問題によってソフ倫を追われるより、内部からの改革に尽力する」というものであった。10月28日に行われた全国流通懇談会当日、全国流通各社に向けてコーラルは「『F−40』の取り扱い中止」を宣言する。にもかかわらず流通懇談会の席でコーラルは流通顧問を解任されてしまう。「シールの貼られていない『F−40』を売ろうとしたため」というのが解任の理由だが、出席した流通各社には「売らない」と宣言したばかり(流通各社に通達された取り扱い中止の事実を、理事会側は掴んでいなかった)。困惑した理事会側は「売らないと決めたのは今日かもしれないが営業をしていたではないか」と対抗したが、コーラル側は一度も「F−40」に関する資料を公開しておらず、他の流通会社も「コーラルからの営業は受けていない」とこれを認めている。

解任の理由にあたる行為がまったくなかったわけだが、振り上げた拳の持って行き場に困った理事会側は、理事長権限という強行採決の形でコーラルの解任を決めた。

この理不尽な裁定に憤りを感じたのが流通会社の(有)ホビボックスである。同社代表取締役倉崎克之氏は、5年前のソフ倫設立当初、当時の取引メーカーに呼びかけ、全国45社が出席した座談会の座長を務めた人物だ。流通懇談会の当日、一旦は宙に浮いた「F−40」の販売だが、ここで再びホビボックスによって流通することが決まったのだ。ちなみに同社はコーラルオーシャンと業務上の協力関係にある会社だが、資本関係などはまったくない。

倉崎氏は次のように語る。

「サイレンスやコーラルが主張してきたのは『メーカーが倫理規程を守り義務を果たすのは当たり前で、その倫理を扱う理事会こそが無秩序の根源であること。事務局の会員に対する数々の非礼や審査に対する曖昧さを問題提起する手段すらないこと。さらに、定款に沿って解決しようにも、結局は無秩序な理事会で一部役員メーカーによって裁定され、一方的かつ強行にメーカーだけが責任をとらされてしまう』という点です。私たちは流通懇談会でこのような理不尽さを目の当たりにして、ホビボックス1社だけでも『F−40』を販売しようと決意したのです」

「ソフ倫シールがないことには……」

騒動の「蚊帳の外」ではあるが、決して無関係とはいいきれないのがショップであろう。「噂程度でしか情報が入らない」と前置きしてコメントしてくれたのは、取材時点で販売を決めていた、ある大手量販店のフロアマネージャー氏。

「『F−40』はお客さんからの

問い合わせも多く、積極的に扱いたい商材です。しかし、万が一のための保険としてソフ倫のお墨付きも無視できません。実際問題として、ショップがすべてのタイトルをチェックすることはできませんからね。私たちがいえることはお客さんの期待を裏切らないでほしい、ただその一点です」

ソフ倫シールをある者は「保険」といい、ある者は「通行税」という。この表現の裏側にはメーカー、流通、ショップが共通して持つ恐れが垣間見える。恐れの源が「摘発」とそれに伴う「商売への打撃」であることはいうまでもない。

「ところがソフ倫シールがあれば安心とは断言できないのです。先日あるメーカーがソフ倫に資料提出した物とは異なるソフトに誤ってシールを貼り、販売してしまった件がありました。その際も、ソフ倫はメーカーが自主回収するのが当たり前だと主張し、懲罰を与えたにもかかわらず、結果として未審査ソフトが市場に出回ったことに対する責任は一切負いませんでした。審査後ソフ倫から各流通会社に商品保証書提出済みリストが送付されるなど、発売前に内部で商品を確認する手段があるにもかかわらずです。一方もしこのソフトが警察沙汰になった場合でも、ソフ倫側は『懲罰を与えた』と言い逃れはできるわけです。先のサイレンスに対する処分決定にある『3カ月の会員資格停止』という点も、万が一この期間に摘発されても責任はサイレンスにあるんだぞという意味なんですよ」と倉崎氏。過去の再審査請求の例を見ても、ソフ倫はメーカーに懲罰を加えるだけで、審査の見落としに対する責任が取られたことはない。一方でサイレンスの中村氏は「F-40」に関しては、CD-ROMの版面にまで「警告」の文面を明記し、自社の責任において倫理問題へ万全の態勢をとっている。

当事者たるメーカーはおろか、流通、ショップ、出版、そしてユーザーにまで多大な不安と迷惑を与えながら、ソフ倫にはまるで被害が及ばない……こういう仕組みがまったく是正されず、当たり前のように繰り返されている。そればかりか役員メーカーのソフトのなかにはシールを貼っていながら倫理規程を守らない作品があるのだから、シールのご威光などあってないようなものなのだ。

ソフ倫上層部の不透明さと根の深い「事なかれ主義」

倉崎氏はソフ倫の病巣を「上層部の強権と関係各社の事なかれ主義」だと看破する。

まず「上層部の強権」について、今年6月に行われた定時総会の議事録を例に考察してみよう。

この席で、あるメーカーから「相談役は終身官に相当する地位で、メーカーの民意を反映するうえで不適当」との質問があった。これに対して理事会側は「相談役は解任することができる」と回答。しかし、ソフ倫の定款によれば役員は一般会員の議決によって解任できるものの、相談役に限って解任決議は「役員会の全員一致」が条件。これでは相談役解任は相当に難しく、事実上の終身官ではないか。ちなみに設立以来、相談役就任の権利を持つのは現理事長と、ディーオーの佐藤氏のみ。一部関係者が「佐藤氏の院政を認めるものだ」と憤るのも無理からぬ話だ。

さらに「支出について明細を閲覧する権利があるのか」との質問も出された。これに対して監事の佐藤氏は「見ることはできない」と回答。その上で「ソフ倫以外の組織でも明細を出していないはず。(閲覧を認めると)役員や監事が存在する意味がない」と言い切った。判断の是非は先送りするとして、佐藤氏がソフ倫上層部を牛耳っているのは衆目の一致するところ。にもかかわらずその当人が会計の監査を担う監事を務め、あまつさえ「支出明細は見せられない」と回答するのはいかがなものか。

実はこの議事録自体が、サイレンスや公正な判断を下すべきメディア各社に送られていないのだ。総会に出席した複数の人物も「内容が不十分で、都合の悪いことは書かれていない」と証言している。

肝心の定款にもいくつかのアラが見て取れる。例えばサイレンスがソフ倫を脱会するきっかけとなった懲罰委員会に関する規程。会

員除名を審議する懲罰委員会は「役員3名、役員以外の会員から3名を理事長が任命」して組織される。これでは理事会側が意に添う会員を委員に選ぶことも容易だ。

「V－6」の再審査請求問題はさらに悪質で、定款に定められた正式な審査委員会すら開かれていなかった。また規程では流通顧問が審査委員のメンバーになっているのだが、流通顧問である齋藤氏は自分が審査委員であることを知らされていなかった。それどころか齋藤氏が何度も定款を請求して、その都度はぐらかしていたのだからもはや悪質を通り越している。

倉崎氏が指摘するもうひとつの病巣「事なかれ主義」とは何か？

ひとつはメーカーの大半が中小企業であるということに起因する。充分な体力を持たないメーカーは、万が一の事態を想像以上に恐れている。摘発されることなく事業を継続していくためにはソフ倫のお墨付きが重要だ。「保険」や「通行税」などと表現するのも「仕方がないから」なのだ。

もうひとつは「サイレンスのようになりたくない」という恐怖感。積極的に改革を唱えて上層部に睨まれるよりは、おとなしく商売を続けようという「やぶ蛇つつかない」思想といってもいい。前号で弊誌が行った調査でもソフ倫の審査に公正感を感じないとしたメーカーが過半数を超えたにもかかわらず、67％のメーカーが役員を務める気がないと回答している。社員を抱えるメーカーを糾弾するつもりはない。責任を問うべきは、自由にものいえぬ空気を作り出した者にこそある。倉崎氏らが繰り返し主張するように、ソフ倫が対外的に万全の態勢を整えているとは到底いいがたい。

今回の一件についてソフ倫事務局に再三にわたって取材を申し込んだが、結局、ただの一度もコメントを取ることができなかった。今後も引き続きソフ倫の動向を観察すると約束して、ひとまず筆を置きたい。

※最終の入稿直前、新たな事態が起きた。一連の発言と行動の結果、ホビボックスが大手流通会社から取引停止を受ける。しかも、その範囲は「F－40」だけでなく他メーカーのソフトの取り扱いまでに及ぶという。また別の大きな影が動き始めているのか……。

ソフ倫内部資料抜粋（編集部独自調査により入手）

コンピュータソフトウェア倫理機構
平成9年度定時総会議事録（抜粋）
（平成９年６月２６日（木）　午後３：００～４：００）
出席者：総加盟数１７４社中３６社（内役員会社８社）
委任状１１７社（議長委任）提出

質問者：相談役についてお聞きします。第１８条において、相談役を役員会から選出するのであれば、相談役の地位はその相談役を選出した役員会の職権の上に成り立つべきであります。しかるに第２０条において相談役の任期が常任とあることは、終身官に相当するような地位を与えることになり、民意が反映する上において、問題ではないでしょうか？

返答・副理事長　土市嘉史：相談役に関しましては、まず議決権がございません。そして第２１条において相談役を解任することができます。また、相談役は必ず役員会に出席できるわけではなく、役員からの要請があるときのみ出席する事ができます。以上の理由により、相談役は終身官に相当しません。

質問者：支出の部についてお聞きします。個々の科目について、明細を閲覧する権利は会員にありますか？　あるのであれば閲覧の方法を、ないのであれば、その理由をお聞かせください。

返答・監事　佐藤健次：役員会の席で、役員は見る事が出来るものですが、現在の定款上では、残念ながら会員が明細を閲覧することは出来ません。もし、それをやられるのでしたら、定款を変更していただくしかありません。

一般的な意見として聞いて欲しいのですが、我々はソフ倫ですから他の組織の事を言っても本来仕方がないのですが、こういった組織で明細を出しているところはあまり見かけたことがないと思います。

それにもまして皆様の投票により選ばれた役員や監事が存在する意味がなくなるのではないでしょうか。

情報の公開という意味から申しますと、もちろん全て出せますが、例えば調査機密費についての領収書を全て見せてほしいと言われましても、領収書はありますが、これが捜査中のものだったりすると、そういった部分で問題が出てくるのではないかと思います。相手がある事ですから、事情をご理解いただきたいと思います。

それと、本年度末でここにいる全ての役員は任期が切れます。新役員の選出にあたりたくさんの方々が立候補されることを期待したいと思います。

皆様の信任を得てここにいる役員はソフ倫の役員活動をしている訳でして、本来の立場は皆様と何ら変わりません。

コンピュータソフトウェア倫理機構定款（抜粋）

<役員・相談役について>
第１７条　機構は次の役員及び相談役を置く。
理事長　１名　　監事　１名
理事　７名　　相談役　若干名
第１８条　役員は､会員の中から総会においてその決議により選任する。
２　相談役は、理事長経験者で理事または監事を５年以上若しくは３期以上勤めた役員の中から役員会において、その決議により選任する。
第１９条
４ 監事は会計の監査を行う。
５ 相談役は、役員会に出席し、意見を述べることができる。
第２０条　役員の任期は３年とし、再任を妨げない。
４　相談役は常任とする。
第２１条　役員が以下の各号のいずれかに該当するときは、総会において全会員の３分の１以上が出席し、その３分の２以上の多数により解任することができる。
（１）職務の遂行が著しく困難であると認められるとき
（２）第９条または第１１条各号または第１２条のいずれかに該当するとき
２　相談役が前項（１）（２）のいずれかに該当するときは、役員会における全員一致の決議により相談役を解任することができる。
第２２条　役員及び相談役は報酬を受けとることができるものとする。
２　役員及び相談役の報酬は総会の決議の範囲内で理事長がこれを定める。

<懲戒委員会について>
第９条　機構は、会員外貨の各号のいずれかに該当する場合、第１１章に定める懲戒委員会の決議により、当該会員を除名することができる。
（１）会員としての義務の履行を怠ったとき
（２）機構の秩序を乱し、または業務の遂行を妨げる行為をしたとき
（３）審査委員会が当該作品を「制作基準」に著しく反するものと決議したとき
（４）法令またはこの定款の規程に違反し、その他機構の名誉を損し、または機構の目的に反する行為をしたとき
第５６条　懲戒委員会は、会員に第９条各号の除名自由があるか否かを審査することを目的とする。
第５７条　懲戒委員会は、６名の委員より構成され、役員より３名、役員以外の会員より３名を理事長が任命する。
第６０条　懲戒委員会の除名決議は、懲戒委員の３分の２以上が出席し、その３分の２以上の多数によりこれを決する。

<定款の変更について>
第６８条　定款変更の決議は、総会において全会員の３分の１以上が出席し、その３分の２以上の多数により決する。

前回の定時総会議事録の一部と関連する定款を示した。これを見る限り役員、相談役の収入は総会の範囲内とあるが、実際に幾ら支払われているかは会員に明らかにされていない。また懲戒委員会の職務は除名審査に限られており、前述のソフ倫便りに示された４作品の審査を行う権限はない。

プロフィール
田中　裕
（たなか・ゆう）
フリーライター。「断定はできませんよ。もしかしたら、今回、会った人たちに寄ってたかって騙されているかもしれないんだから。でもなー、やっぱり、どー考えてもヘンだなあ。その辺りをハッキリさせるためにもS氏に話を聞きたいと思います」

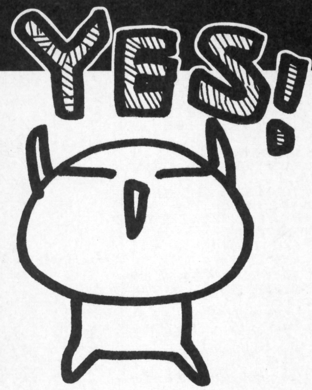
読者の声●2

ボクに言わせて！ワタシに言わせて！

ゲーム業界 ここがカッコいい！カッコわるい！

カッコいい、わるいの判断は読者の皆さんそれぞれで違います。その生の意見をお届けします。

カッコいい！



●宮本茂氏。任天堂で10年近くトップの座にいることそのものがすごい。「世界の宮本」と言われるのはとてもかっこいいと思う。（静岡県　牧田憲介）

●カッコいいゲームはズバリ、バーチャロン。理由はキャラデザイン、操作性、技、動き、世界観、どれ一つとっても最高にかっこいい。対戦（アーケード、ＮＥＴ共に）はさらに良い。自分の全てを懸けて戦う雰囲気と緊張感に酔えるところも最高。（福井県　塚田幹）

●テクノソフトスタッフ新井直介氏。「サンダーフォース」シリーズ全てに参加しておられる新井氏の「Ｖ」を出すにあたり言われたコメントの「納得のいくものが出来るまで出さない。ユーザーもスタッフも」と。「Ｖ」はそのとおりの傑作でした。すばらしい人だ。（神奈川県　鴨葱鍋子）

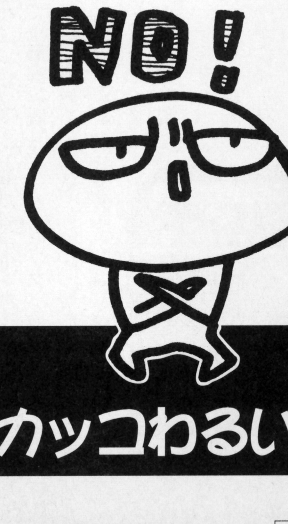
●飯野賢治はいろいろ言われているけど、ゲーム業界に対して一番貢献しているのは彼だと思う。大企業の圧力にもめげることなく堂々と発言する姿勢は他の中小のソフトメーカーも見習ってほしいと思う。（佐賀県　川原克彦）

●タクティクスオウガ（ＳＦＣ）。いまやってもあきない音楽と物語はやっぱりすげえ。（東京都　ホークはウポ）

●コア・デザインの方々は良き職人だと思う。トゥームレイダースの制作に８年もかけたところに、基本をしっかり作ってから改良を加えていくというイギリスの職人気質が感じられた。（千葉県　Ｎ岡）

●金子一馬さん。女神転生シリーズ、あのサイバーパンク的雰囲気がたまらない。（広島県　さとちゃん）

カッコわるい！



●ときメモ。久々に不愉快になった。ゲームまでは許せるけどあのグッズの売り方は何？（北海道　君若しいな）

●任天堂。ポケモンあたったからっつーてN64でその系統のゲームを４本も出すなんてカッコ悪いぞ。そのうちの１本が「ピカチュウげんきでちゅう」というセンス。（愛知県　佐野紀子）

●アーク ザ ラッド。始めて盛り上がったと思ったら、終わった。（千葉県　尾崎優）

●他社の製品を自社ブランドで出そうとせこいマネしている坂口。売れればいいのか。とりあえず腹が立つので買わない。（千葉県　小手川広）

●センチメンタルグラフティ。本体となる核がないのに周辺グッズがあれだけ売れるのには異様なものを感じる。またキャラが命の割にゲーム本編のイラストはあれでいいのか？　一年延ばしてでもリテイクするべきではないのか？（東京都　クレイジーじじい）

●ダサイと思うのはスクウェアの松野氏。クエスト社で壮大なオウガシリーズを構想したのはいいが、あのＦＦＴは一体？　スクウェアの待遇のよさにつられて、理想を捨てたと言われても仕方がない。失望。（神奈川県　ユーゴの星）

●サクラ大戦と広井王子。狙い澄ました内容には南氏ではないがなめられてるとさえ感じた。パッド違いの限定版やときメモの二番煎じの展開も、商売人のあざとさが見えて不愉快だ。（山形県　まくってチャンプ）

イワタカヅトの ゲーム業界人ファッション考



ちょっとおかしい ゲーム業界のファッション差別

——'96年冬。思えば、いまからちょうど1年ほど前、モード界の「やんちゃ坊主」として、アバンギャルドスタイルの衣装を作り続ける、パリの超有名デザイナー、「ジャン・ポール・ゴルチェ様」と、新宿のリキッドルーム（注1）でバッタリお会いしたことがありましたわね。

とっても気さくなオッサンで、DJキムラコウくん（注2）のプレイに、えらくゴキゲンで、夢中で踊ってた姿がとても可愛らしかったですわ。

ゴルチェ様といえば、ファッション小僧、モード狂のおねえさんをはじめ、ミュージシャン、芸能人なんかにも、たくさんのファンがいるのはご存じの通り。

——で、このゲーム業界にも、ゴルチェ様がデザインした衣装を身にまとってお仕事をしておられる方がいると耳にしましたの。

こうした方が、この業界に1人でもいると聞いてビックリしたと同時に、内心ホッとしています。

なぜなら、ゲーム業界には、これからお話しするような、「ファション差別」が蔓延しているとばかり思ってましたから——。

★

——つい先日のできごと。マネージャーを通じて、あるクライアント様から「ゲームシナリオをお願いしたい」との打診がありました。

内容について、事前にお聞きしたところ、タイトルは「×××」という、某有名クリエイターが企画にかかわっているモノ。

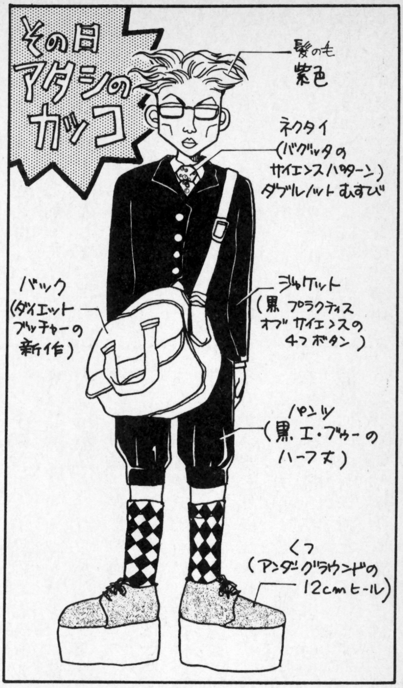
発売を間近に控えているというのに、なぜこんな時期にシナリオ制作を打診してくるんでしょう？ なんかスゴ～くヤな予感がしますわね。

それに、このタイトルに関与している某クリエイターに対して、個人的にいい想いを寄せてなかったということもあったので、せっ





（注1）国内屈指の大型ライブハウス。コンサートからクラブイベント、ファッションショーまで行われる。アッと驚く有名人もお忍びで来場することも。（注2）アップリフティングなプレイと最先端を走る選曲で人気のハウスDJ。日本のクラブシーンをリードする。



かくのお話なんでございますけど、キャンセルの意を固めていました。――が、しかし。「担当プロデューサーに会うだけでもいいから」とマネージャーが言うものですから、重い足どりでクライアントに出向くことに。

そのクライアントとは、○○駅の近くにある「△△△」というところ。メーカーというより、制作会社といった感の強い、中堅どころです。ちなみに、ゲーム以外にも、CMの制作なんかもやっているようですわね。まぁ、それはそれでよろしゅうございますけど。

受付嬢に案内され、ミーティングルームへ。10分ほど待たされ、担当プロデューサー氏がやってまいりました。

わっ！　いるいる、このテのタイプ。お歳は20代半ば。パソコンに精通してて、やたら早口。横文字の表現がお好きでらっしゃいます。こちらが聞いてもいないのに、「いやぁ、ツーラインも抱えてましてぇ」と口にするのは、ゲームプロデューサーの性分なのでしょうか。ご多忙のご様子。

さっそく彼は、流暢な物腰で、このプロジェクトについて、ベラベラと語り始めました。

「開発状況は遅れてますけど、スタッフみんな、真剣にやってますから。いいモノ作りたいんですよ、そう思いません？」

「ボクがイワタさんに要求するのはですね、これまでのRPGの常識を根底から覆すようなゲームシナリオ、オリジナリティさなんですよ、わかります？」

大変結構なお話が1時間ほど続きます。

――で、ようやくお話が一段落。するとプロデューサー氏は、堰を切ったように、このようなお言葉を。

「ウチで仕事するんでしたら、そんな奇抜なカッコはヤメてください」

――開口。30にもなって、服装のことを指摘されるとは。たとえるなら、マージャンで相手に役満を振り込んだときのような衝撃。

ジャケット＋ヒザ丈のタイトパンツ――。このコーディネイトって、スマート（注3）に目を通しているような、イマドキのコにとって、珍しくもなんともないんじゃないかしら？　どして⁇　ということは、プロデューサー氏のカッコ（イラスト参照）ならセーフ？　えぇぇ⁉

アタクシのスタイルに、アウトのジャッジを下したということはですよ、こういうことを意味するんじゃなくって？

ファッションなんかに興味を抱いている人間には、仕事は依頼しません――。

キレイに着こなすのが、そんなにイケナイことなの？　それによって生じる、仕事上のデメリットって⁇　まぁ、屋外での肉体労働ならお話は別でございますけど、そうじゃありませんわよねぇ。

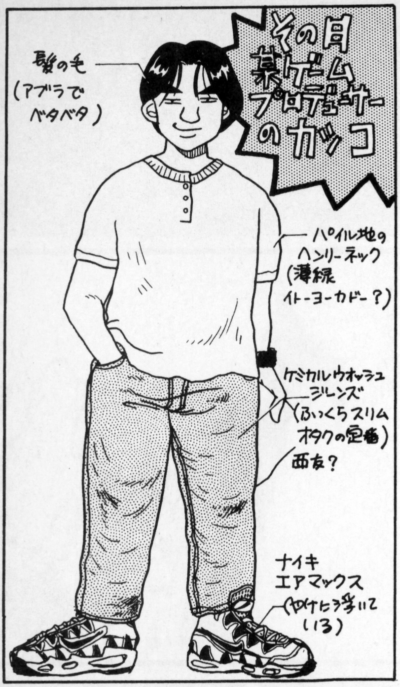
アタクシ、少しカチンとまいりましたので、こう返してやりましたの。

「アナタの方が、よっぽど奇抜ですわよ」

まぁヤダ、オトナゲない。でも、言っちゃったものは仕方ございませんわね。ついでに、こんなことまで口走ってしまいました。

「アチラにおられる開発スタッ

（注3）いまや、10代、20代男子のファッションバイブルとして、爆発的な売れ行きを誇る雑誌。宝島社より隔週月曜日発売。
（注4）絶大な人気を誇るモデルの3名。メンズファッション誌で彼らの顔が出ていないときはないほどの超売れっ子。



フの方々もセーフなんですか？」
某メーカーのロゴがプリントされた販促用Tシャツを羽織り、素足に健康サンダルをお履きになられている方々が数名。アタクシは、思わずその方向を指差してしまいました。

沈黙するプロデューサー。そして、あわてふためく我がマネージャー。この状況は、今回のお仕事の件に関して、事実上の両者決裂を意味します。結構なことですわ。

たかが服装を指摘されたぐらいで、コトを荒立てるつもりはありません。しかし、これはれっきとした**「ファッション差別」**といえます。事実アタクシは、仕事ぶりを評価される以前に、まず、服装のチェックをされ、それに不合格だったのですから。

アタクシのファッションに不合格通知を出すぐらいでしたら、この業界には、「人間として不合格」な方々もたくさんおられましてよ。ハッキリ申し上げまして、お風呂に入るのを怠っておられる方、いわゆる「バッチイ系」。

このテの方々に何度迷惑したことでしょう。ゲームの開発現場で作業するということは、強烈な体臭との戦いでもありますの。

どう猛かつ狂暴な悪臭は、こちらの嗅覚に果敢にアクセスしてまいります。鼻をつまんで仕事を続けるワケにもいきませんし、困ったものですわ。

——さておき、我がマネジャーは例の一件から、ゲーム業界の「ドレスコード」に過敏になったご様子で、独自に調査を開始。

その結果、茶髪、ヘアマニュキュア、ピアス、色付きメガネ、これらのいずれかに該当する人材とは、業務提携しないといったメーカー、及び制作会社が、ざっと12件あったと申しております。もっとも、実際の数字は、これ以上なのでございましょう。

こんなブサイクなことが、「クリエイター集団」と称されるゲーム業界にあってよろしいのかしら。もし、モデルのアラタくんやリヒトくん、津野貴生くん（注4）らが、「ゲーム業界に転職したい」なんて言い出したら、どうなることでしょう（そんなこと、実際にはあり得ませんが）。

アタクシ思うんですけど、やはりファッションって、その人間の人格ですとか、価値観ですとか、思考回路、聞いてる音楽、影響を受けたアーティスト、デザイナー、そうした趣味趣向が反映されるもので、その人間の「集約情報」といってもいいんじゃないかしら。

会社として、企業として、そして業界としての面目を保つために、関係者の個性を制御する意図は理解できます。

けど、その基準が、ピアスや茶髪はNGで、前出のプロデューサー氏のようなスタイルをはじめ、素足に健康サンダル、さらには、悪臭の発信元がOKというのは、だいぶ屈折してらっしゃるようでございますわね。

——なんだか急に、悪寒がしてまいりましたわ。これって、このところの冷え込みのせいかしら。それとも——。

プロフィール
イワタカヅト
シナリオライター（フリー）。在学中からファッション業界を志望し、販売士1級の資格も取得。しかし、いつの間にかゲーム業界に。ゲームシナリオを担当するかたわら「スマート（注3）」、などファッション誌の編集にも携わっている。

Terra's Double Ring Out! 寺田克也





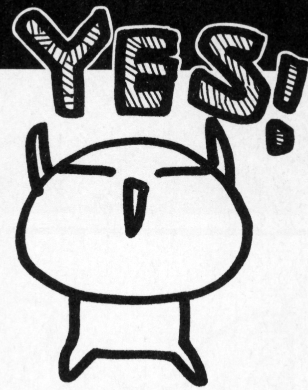
志ッだっ
だっだっだ
ふるふるふる
さあ!! 志を高く持って女の子の練習だーっ!!
し、しまった、ヒゲ描いちゃった。
あれっ、テレビとゲームが??
んっ
ヒュー
ガチャン
わーっ

読者の声●3

ボクに言わせて！ワタシに言わせて！
ゲーム業界 ここがカッコいい！カッコわるい！

ゲーム批評はユーザーの、読者の皆さんの意見をもっともっと待っています！

カッコいい！



●カプコンの安田朗氏。ストリートファイターコレクションをやって改めて絵がウマイと思いました。（大阪府　ポチョムキン）

●田尻智さん。一度は終わったと思われたハード、ゲームボーイがポケモンのおかげで息を吹き返した。今やどの量販店でもゲームボーイのスペースを広く取っている。「ハードはソフト次第」を証明したスゴイ人。（東京都　みきぷー）

●小島さん。「ゲーム」で映画を創れる能力のある唯ひとりの人だと思う。（兵庫県　真嶋勲）

●女神転生シリーズ。独自の世界観はスゴイ。絵的にもかっこいいと思います。（高知県　ＲＩＮ）

●飯田和敏氏の脱力感あふれる生き様がかっこいい。（埼玉県　稲垣健）

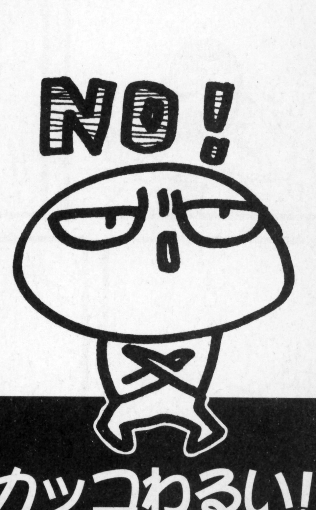
●シド・メイヤー氏。「シビライゼーション」「コロナイゼーション」etc…どうやってゲームにするのか？　という素材をゲーム化するその力量はすごい。ゲーム作りの天才。（北海道　山地岳）

●ＭＯＯＮ。テーマやすべての人々のセリフの深さに感動。（宮城県　洸岡紗希）

●バリバリの技術屋でありながら、ゲームソフトとは何たるかを完璧に理解している任天堂開発第三部部長竹田玄洋氏はかっこいいと思います。（愛知県　日高彰）

●ドラゴンクエストⅣ。主人公と敵対するデスピサロがしっかり人間としてえがかれていたからです。クリアしたあとに「本当にこれで良かったのかな」と子供心に思いました。（東京都　折井宏）

カッコわるい！



●「ＦＦＴ」それと「チョコボの不思議なダンジョン」。オレは最近のスクウェアのやり方には嫌気がさす。オレの好きなゲーム２つもだめにする気なのか。（群馬県　ＭＨＺ）

●「ＦＦＴ」と松野泰己氏。彼が引き抜かれた後も、「タクティクスオウガ」の偉業をたたえ応援していた我々オウガバトラー達の期待を裏切ったから。（東京都　ランドウユキミ）

●ナムコはやっとN64で出すかと思えば「ファミスタ」とかでお茶をにごし、挙げ句の果てには「もうN64では出さない」と来た。ＰＳ一辺倒なのは別にかまわないけど、ヨユーこいてN64ユーザーを馬鹿にするマネはカッコ悪いというか許し難し。（山口県　Ｔ・ＯＮＥ）

●飯野賢治。リアルサウンドが売れない理由の一つにサターン流通を持ち出していた点。サターン流通には問題があるがリアルサウンドが売れなかったときに持ち出す話題ではない。（千葉県　あきら）

●Ｋ.Ｏ.Ｆ.'97。オロチ関連のキャラクターとストーリー設定が説得力なくてかっこ悪い。新キャラはエンディングでいきなり死んでて、とてもかわいそう。何のために登場したんや。（京都府　緑朗）

●ミッドナイトラン（PS）でのインタビューで「スピードのためにあえて画質を下げた」と言っていた方。N64の出てないときならともかく今の時点でそれをさも誇らしげに言うのはかっこ悪い。ＰＳで出した結果、そうせざるをえなくなったんだから逆に「すいません画質下がちゃったんですけどスピードには自信あります」くらいの気持ちだろ。（山口県　ジョジョの奇妙な投稿）

発展期から成熟期へ…

「若い業界」と自ら言い続けてきた業界も来年で20年目。もう成熟期を迎えているはずだ。

ユーザーもまた一翼を担っている

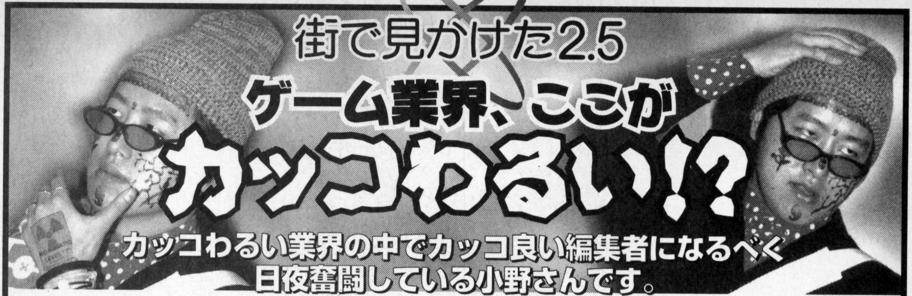
今回、取材を進める中で印象的だったのは、クリエイターを始めとした業界関係者が、程度の差はあっても、一様に「ゲーム業界はカッコ悪い」と感じていたことだ。その一方で業界自体は高い注目を集めている。SFC時代は良くも悪くも子供の玩具的な位置づけだったものが、今はメディアの一翼を担うまでに成長している。にもかかわらず自らがカッコ悪さを認めているというのも、業界の「今」の象徴なのかもしれない。

1978年、スペースインベーダーの大ヒットで誕生したといわれるゲーム業界も、来年で20年目を迎える。その間ゲームとユーザーの意識もまた変わってきた。ゲーム&ウォッチとパラッパラッパー。一見両極端に見える2つのゲームも、共に「音のリズムで遊ぶ」という共通項がある。ゲーム&ウォッチが手元にない人も、良質なテレビゲームの音を消して遊んでみれば、いかに味気なく、また難しく感じる物が多いか気づくはずだ。例えば格闘ゲームのボタンをリズミカルに叩きつつ連続技を決める爽快感は、理屈ではない感覚的なものだ。ドラクエシリーズでも、当初からウインドウを開閉する際の気持ちよさに細心の注意が払われていた。

しかし、こうしたゲームの感覚的な部分はゲームの進化と共に徐々に薄れていき、かわって視覚面がゲームの重要な部分を担っていった印象を受ける。画面が綺麗なだけで、だらだらと遊ばせる一部のRPGなどはその典型だろう。確かにゲームの骨組みなどの目に見えない部分よりも、見た時のわかりやすさの方が求められている時代だ。ゲームが一般化する中で、見た目の華やかさはこれまで以上に重要にもなるだろう。ユーザーがこうしたものを求めれば、ゲームもまた移り変わっていく。ゲームを作る一端をユーザーもまた担っているのだ。

「まだ若い業界だから」と自ら言い続けてきたゲーム業界も、来年で20年目。確かに弊誌も含めてゲーム業界はカッコ悪い面がある。だが「若い」で逃げている間に、業界は少しずつ陳腐化していく。そして20年という年月は、すでに業界が成熟期を迎えていることを示していると思うのだ。



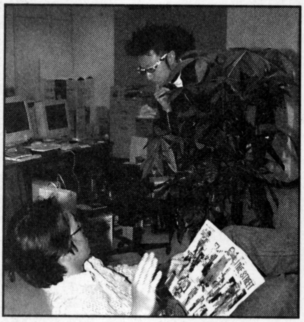


街で見かけた2.5

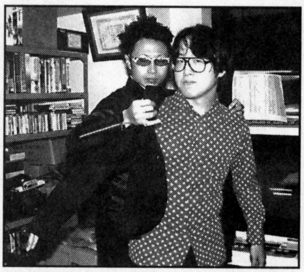
ゲーム業界、ここがカッコわるい!?

カッコわるい業界の中でカッコ良い編集者になるべく日夜奮闘している小野さんです。

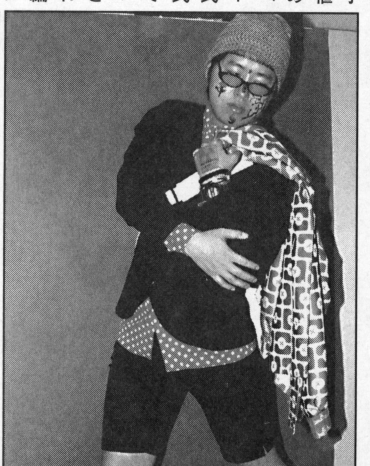
ある日小野ゲーム業界ここがカッコわるい!?さん（35歳、独身、祝W杯出場決定）はスマートを見ていました。スマートといっても「それゆけスマート」ではありません。巷で今いちばんイケてる男の子たちが読んでいると話題のファッション雑誌「スマート」（宝島社）のことです。そこには一見チンドン屋風の人や顔面ピアス男など奇怪な風体の人がたくさん載っていました。総じてジェームズ・ボンドの敵役に出てきそうな奴らばかりです。しかも服の金額ときたらコート5万7000円、シャツ1万4000円、パンツ1万9000円とどれも1桁違う物ばかり。おまけにブランド名がA．P．C．だの20471120だの、旧東側諸国の陰謀の匂いさえ感じます。と、その時「それは違う、違うなぁ小野さん」と観葉植物のかげからぬめっと現れたのは、シナリオライターのイワタカヅト氏でした。イワタ氏といえば今号で「ゲーム業界人ファンション考」などの記事を書かれ「スマート」でも編集を担当されている、業界随一の電波系伊達男として有名です。「そもそもスマートキッズたちは、007なんて知らないと思いますよ。なんなら小野さんに似合う服を、見立ててあげましょうか？」うーんそれは無視するにはあまりに魅力的なお誘いです。と、いうわけでイワタ氏のコーディネートの下、業界でも相当イケてるスマートキッズになってみた訳ですがどーでしょうか。なんだかイケてる人というより行っちゃってる人のような気がするのはアメ横とイトーヨーカ堂でしか服を買ったことのない小野さんの狭いファッション視野の弊害なのでしょうか。ともあれ久々に「ファッションを極めればモードになる」なんて名コピーを思い出してしまった小野ゲーム業界ここがカッコわるい!?さん（35歳、独身、岡田ジャパンは当て馬か？）でした。



観葉植物の影から顔を出すイワタ氏。なんだか「おおどろぼうホッツェンプロッツ」の表紙イラストみたいですね。



恐る恐る服を着る小野さん。未知なる文化に袖を通していきます。

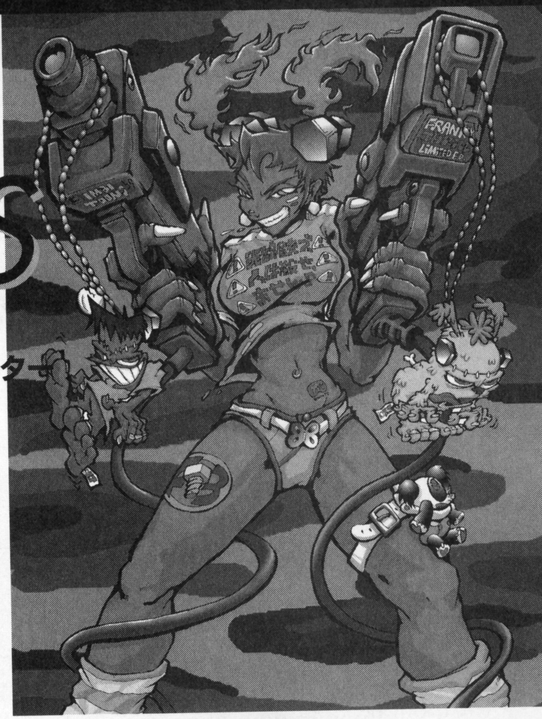


顔と手にタトゥーを施し、ばっちり決めた小野さん。でもパンツがパンパンに張り、しゃがむとビリッと裂けそうな点はご愛敬です。

ロッテの小坂選手、僕も応援してます。（埼玉県　林雄太）

「街で見かけた…」はいつ終わってくれるのでしょうか？　この雑誌の性質上、このようなページがあるのはいかがなものかと思うのですが？（千葉県　あきら）

IMAI TOONS



ポップでキッチュなセンス、今いちばんカッコイイイラストレーター今井トゥーンズ氏に聞く。

Q1. 今回描いていただいたイラストコンセプトを教えて下さい。

A1. **ゲームの中のデザインって借り物が多すぎてつまんねーなー。ゲームの光線銃じゃ人は殺せないってことか。つー感じ。**

Q2. 今回の特集は「ゲーム業界ココがかっこわるい!?」という内容ですが、今井さんはゲーム業界に対してカッコ悪いと感じられていることはありますか？　また、格好良さとはどんなものだと考えられていますか？

A2. **社会的認知度とか影響度とかゲームは文化とか言ってるけど、次世代機になって表面だけなぞってる感じ。体裁保つのはいいけど、ゲームつくる側ももっと貪欲に『物を創る』ということを追求してほしいし、受ける側も理解してほしい。（って、俺って何様？）自分の首を自分で締めてるゲーム業界とそれに拍車かけてるギャルゲーおたく。そして結局数字しか見てないバブルくずれの文化系オヤジたち。カッコ悪いわ。まだ思春期？　って感じで。でも、そのハキダメの中からすごい名作が生まれたりする時、ゲームってかっこいいなと思う。**

Q3. 今井さんの作品はどれも強い個性が感じられますが、作品を制作されるとき一番大切にされていることは何ですか？

A3. **イラストや漫画って人に伝えなきゃなんないので商業ベースの作品は、自分なりに記号を見つけて、形を追求していく。その中で頑固に生き残った個性を大切に、時には否定したりしてます。**

Q4. 今井さんはイラストレーター以外でもいろいろ精力的に活動されていると聞きますが、具体的にどんな活動をされていますか？

A4. **精力的というか、趣味でレコードを友達のイベントで回してます。主にガヴァーっす。**

Q5. 今一番してみたい仕事はなんですか？

A5. **眠る仕事。しめ切りのない仕事。食べる仕事。**

Q6. 今一番注目しているアーティストは誰ですか？

A6. **いない。好きな人はいっぱいいるけど、注目はしてない。**

Q7. 最近凝っているものや興味があるものなどありましたら教えて下さい。

A7. **フィギュアとかゲームとか。と、言いたいところだけど、最近あきちゃった。でも、タートルズのGIANT FIGUARとアメコミ系のゲーセン基板は集めたいっす。**

Q8. ゲームはお好きですか？　また、一番心に残っている（好きな）ゲームがあれば教えて下さい。

A8. **ゲーム大好きです。だからこそ、文句も言います。心に残ったのはマザー1&2。好きなのはトージャム&アール。**

ありがとうございました。

PROFILE

1971年生まれ。95年よりイラストレーター。コミックアーチスト。キャラクターデザインも手がける。主な仕事歴はMTV『TOP OF JAPAN』オープニング+キャラクターデザイン、サントリー『C・Cレモン』CFキャラクターデザイン。SONYカセット『GIG』パッケージイラスト。

パソゲー伝道師 スタパ斎藤の

計算機ノススメ

第1回



とりあえず今すぐパソコン買うべし！

　俺の場合、根本的かつ根元的にコンピュータが好きであり、どのくらい好きかと言うと「くぅ～っコンピュータってヤツぁたまらなく魅力的だぜおもしろいぜマジかよホントかよ毎月一台買うしかねえよっていうか金ねえよふざけんなよでもコンピュータ欲しいぜ」と毎日四千九百六回復唱しても飽きないほど好きだ。

　が、最近のゲーム野郎の人は案外コンピュータすなわち計算をしまくる愉快で気さくで楽しいし別名プログラム内蔵型計算機つまりノイマン型マシンを欲しがらねえとは何事だ!!　貴様それでもゲーム野郎かたるんどる腕立て二百五十六回腹筋千六百七十七万回!!　しかもその直後にレポート用紙に広辞苑全文書取りをしてその用紙を燃やせ!!

　というわけで、皆さんにもぜひコンピュータを使っていただきたく思い、ここに筆をとらずにキーボードを取って原稿を書くんじゃなく原稿を入力する次第だ。

　そもそもコンピュータのどこに魅力があるかと言えば、まず、他の機械に比べて非常に柔軟だという点。他の機械はえてして金属などでできているが、コンピュータはコンニャクでできているのでもうグニャグニャって違うよこのタコV俺。

　他の機械が単一の動作しかしないのに、コンピュータはプログラム次第で何でもやりやがるのだ。まあ机上でできるようなコトに限られるが、でもゲーム機になったりワープロになったり楽器になったりAV機器になったりと、かなりいろんなモノに変身してくれる。

　ああそうですか変身するんですかそりゃヨごさんしたねサヨナラ、と言われてしまえばそれまでだが、まあもう少しだけ聞いてくれ。

　例えば皆様方は、百円で売ってるライターと、百円で売っているライター内蔵ナイフ付きカメラ機能包含タイプの携帯電話装備型ラジカセだったら、どっちを買うだろうか。何!?　オレだったら百円で対戦ゲームしに行くだと!!　だめだだめだ!!　そういうイリーガルな回答はだめだ!!　やっぱ多くの人がとりあえず多機能な方を買って得した気分になるのではなかろうか。

　単一機能の機械とコンピュータでは、そういう違いがある。単一機能の機械を買うのが損だとは言わないが、どうかコンピュータの万能さと柔軟さをわかっていただきたい。そして、どうせコンピュータプログラムで動いているゲームをプレイするなら、食わず嫌いをせず、一度はコンピュータゲームを試して欲しい。

　もちろん、コンピュータが高価なシロモノだということはわかる。だが、数種類の目的を持って使えば、きっとすぐにモトが取れる。例えばゲームと電子メールとお絵描きCGなどでいい。明確な目的がいくつかありさえすれば、コンピュータは決して高価な装置ではなくなる。逆にゲームしかできない装置や録画・再生しかできない装置がいかにべらぼうな値段で売られているかがわかるようになる。

帝都震撼！！最強に強まった新連載！！！

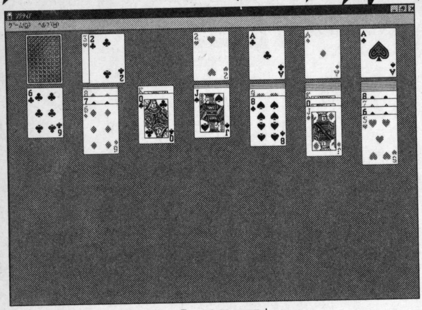
だからグダグダ言ってないでとりあえず明日朝イチで、いや今すぐ店に行ってコンピュータを一台買おう。



ソフト買わずともゲーム出来るから買うべし！

え〜でも〜高いカネ払ってコンピュータ買っても、ゲームするためにはさらにゲームソフト買わなきゃダメじゃ〜んカネないよそんなにしかも買ったゲームが糞的内容だったらどうすんだよ〜、と不安なキミ!!　「パソコンゲーム＝高価」という図式を思い描いているキミ!!　大丈夫だ心配すんなノープロブレムだオッケーだッ!!

一般に広く普及しているコンピュータすなわちウィンドウズパソコンを買えば、買ったその瞬間からドハマリできるゲームが楽しめちまうのである。ウィンドウズ95には数本のゲームソフトが標準添付されているからだ。例えば俺が今激ハマり中っていうかここ数年ハマっているカードゲーム、『ソリティア』と『フリーセル』だ。



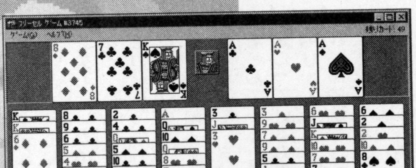
気分転換に最適なゲーム「ソリティア」。

両方のゲームとも、トランプを使った簡単なパズルゲームなのだが、これが非常にイケる。ルールは非常に単純だが、けっこうアタマを使う。逆に、ルールが単純なだけに、ゲームをクリアできないと非常に不愉快になってきて、ゲーマー根性が燃え上がるのだ。

「くっ!!　またしくじった!!　コンチクショウてめえたかがカードのくせしやがって俺にたてつきやがるとはいい根性つまりナイス根性!!　徹底的にクリアしまくってヒィヒィ言わしてやるからそう思って首根っこ洗って待ってろ!!」

などと目を血走らせてゲームをクリアせんと躍起になれる。ある意味非常に有害なゲームである。これらのゲームにハマって仕事が遅れたり学校を休んだり体調を崩したりしている人だっているのだ。

他にも、『マインスイーパ』とか『ホバー』など、ウィンドウズには有害なほど楽しめる無料ゲームが入っている。加えて、二千円で二千本の無料ゲームが入っているCD-ROMなんてのもあるから、「パソコンゲーム＝高価」なんて図式は実は単なるデマなのだ。



似ているけれどこちらが「フリーセル」だ。

逆に、五千円〜一万円くらいの金額をパソコンゲームに払う気があれば、さらに怒濤のように愉快なゲームが多量にある。ソフトハウスが気合を入れて作った怒濤的おもしろパソゲーなんかやった日にゃあ、人間辞めますかパソゲーやめますかってな感じになって深刻な事態になるわけだが、まあその辺の話はまた今度。

本日はとりあえず、パソコンを一台買おう!!



PROFILE

スタパ斎藤
（すたぱ・さいとう）

パソコン雑誌十数誌とゲーム雑誌数誌に連載記事を持つパソコン野郎にてゲーム野郎。買ったコンピュータは五十台を超え、プレイしたゲームは千を超えるという。人生を計算機に賭けた男。

NETWORK GAME NEVER DIE!



通信のお部屋

TSU-SHIN-NO-OHEYA

この連載では「ネットワークゲームこそ二十一世紀の世界標準」というプロパガンダの下、注目すべきネットワークゲームを随時紹介していきます。ちなみにサブタイトルの「ネットワークゲーム、ネバー・ダイ!」というフレーズは、アメリカのB級映画専門番組「モンスター・ヴィジョン」の司会者ボブ・ブリッグスの決めセリフ「ゲテモノ映画、ネバー・ダイ!」をもじったものです。

革命的ネットワークRPG
「ウルティマオンライン」

今、「DIABLO」や「QUAKE」などをはじめとする、パソコンゲームの多くはオンラインによるマルチネットワーク化が進み始めている。ラインがオンで即見知らぬ君と対戦できる、素晴らしい状況なのである。予定調和では得られない、リアルな感動がそこにはあり、姿なき意識体として、そこに存在する人同士の物語が生まれているのである。

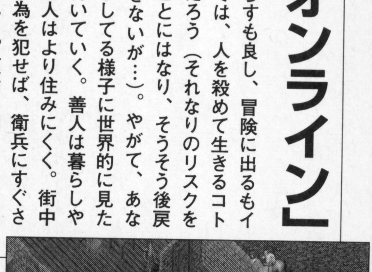
そこで今回は、もう一つの現実をゲーム上に構築し始めた「Ultima Online」（以下、UO）を取り上げてみた。

まず、UOとは、1981年に登場した「Ultima」から16年たった今、新たなUltimaの世界としてリリースされた、オンライン専用のMUD（マルチ・ユーザー・ディメンジョン）である。それは、それぞれのネットワークを繋ぐサーバー（複数のサーバーが稼働中）にひとつずつパラレルワールドが存在し、3000人（MAX時）が自分の思いのままに、暮らし・戦っていける、超大型RPGなのだ。商売をして暮らすも良し、冒険に出るもイイ。果ては、人を殺めて生きるコトもいいだろう（それなりのリスクを背負うことにはなり、そうそう後戻りもできないが…）。やがて、あなたが暮らしてる様子に世界的に見た評判が付いていく。善人は暮らしやすく、悪人はより住みにくく。街中で犯罪行為を犯せば、衛兵にすぐさま処刑される。復活に関しても、悪人は中立以上のヒーラーたちから拒絶され、混沌の神殿か復活の魔法を使える仲間が必要となっており、PKはそうそう死ねない。また、評判が良い人は、死んでもあまりアイテムを失わないため、金品強奪が難しくなる。PK人生は茨の道なのだ。

このUOの中の時間は、決して止まることがない。自分がプレイしていない時でも、世界は変わり続け、人は暮らしている。君が現実の世界で暮らしているとき、UOでも何かが起こっているのである。

「Ultima Online」、それはRPGという枠を超えた、異世界で第二の人生を送るための壮大なツールなのである。

（岡元建三）



インターネットを使った大規模な実験ともいえる「UltimaOnline」。

革命的RPG「ウルティマオンライン」は、誰でも手軽にプレイするという訳にはいかない。

まず、ソフト自体が限定生産のため手に入らないのである。10月17日に日本向けとして限定3000本が出荷された時には、秋葉原や新宿で徹夜組を含めた行列が出来たほどである。さらに、複数入手した人が定価以上の値を付けて販売している例も見られた（11月中旬現在、サーバーの増設とともに追加出荷が予定されている）。

また、要求されるパソコンのスペックも高い。三世代ぐらい前のパソコンではプレイする上でかなり厳しい物がある。インターネットの回線速度も、遅すぎるとはっきりいってゲームにならない。

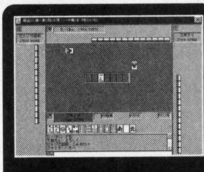
そして、月々のプレイ料金を支払うためのクレジットカード、ゲームを遊ぶ上で避けて通れない英語力もそれぞれ必要となる。

プレイするためにはそれなりの投資が必要となるUO。そのため万人にはお勧め出来ない。だが、苦労してでもプレイする価値はあるとだけ言っておこう。

今号のオススメPC…「パソコンを買いたいけど、どれを買えば良いのか分からない」という人もいるでしょう。ネットワークゲームを遊ぶには、それなりの機能を備えたパソコンが必要です。例えばこの「Aptiva T95」などは、ネットワークゲームをバリバリ楽しむことが出来るオススメPCです。

ネットワークゲーム（主にパソコン系）だけを扱う世界規模の新連載スタート！

超人気ネットワーク麻雀ゲーム「東風荘」（win／mac）



http://mj.giganet.net/ からダウンロード

今現在、ネットワークゲームの主流は外国産です。当然ながら会話などは英語で行わなければならず（ローマ字で強引に日本語会話はできますが）、ネットワークへの接続など設定が難しいものが多いのが現状です。

しかし、純日本産の上に設定が簡単、そのうえ無料というネットワークゲームが存在します。ここではそんな夢のようなソフト「東風荘」を紹介しましょう。

この「東風荘」、いわゆるTVゲーム版マージャンな訳ですが、最大の特徴は、インターネットを通じて見ず知らずの人と卓を囲むことが出来ることです。しかも、マージャンを打ちながら日本語でチャット（会話）も可能。実はこのチャットが一番面白かったりします。

非常に手軽にプレイ出来るため、今やプレイ人口は数万人にのぼるともいわれます。「東風荘」は、あの「DIABLO」をも凌ぐ大ヒットネットワークゲームともいえるソフトなのです。

そこで、この画期的なソフトを開発・管理されているmjman氏に、「東風荘」を開発するに至った経緯についてお伺いしました。

「昨年の夏頃、あるネット麻雀にはまりまして、月数万円もかかるようになり、これではいかんと思い自分で作った次第です。私はフリーのプログラマーをしていまして、仕事が暇になった時期に重なったのと、以前の仕事での技術の蓄積があったことも完成までこぎつけられた理由です」

mjman氏も指摘されているように、ネットワークゲームの最大のネックは通信費用がかかることだ。そのため、なかなか継続してプレイする人は少ない。その一方で、この「東風荘」や「DIABLO」はプレイ料金が無料（電話代とインターネット接続料はかかる）であるため、日本でもヒットしたといえるだろう。

「東風荘」は広告収入などで無料のままサービスを維持しているとのことだが、やはり個人での運営は難しいようだ。

「現状では広告収入がほとんどないので、厳しいところです」（同氏）

こうしたフリーソフトをバックアップする環境をいち早く整える必要があるだろう。そうすることで、ネットワークゲームは格段に進歩を遂げると信じたいものだ。

……と、かなりかたい話になってしまったが、まずはネットワークゲームへの参加第一歩として「東風荘」をぜひプレイしていただきたい。きっとネットワークゲームの魅力を実感できるはずだ。

ウルティマオンライン滞在記①

UOを始めて、だいぶ日が経ち、暮らしも何とか慣れてきました。私、Raizoは街で商売するより、見果てぬ冒険に刺激を求めて毎回旅に出ております。

初めて倒したのはウサギでした（正確には、ウサギ以上の動物、犬とか猫・鶏・豚などには、勝てなかったんですが）。初めて声にしたのはHiでした（相手がPKだったのも、また印象的でした）。初めて稼いだお金で、62Gの鎧を買いました。私は初めての感動に、新鮮な喜びを感じていました。あの初めてが襲ってくるまでは……。そう、初めてPKされた時までは。奴は、死んだ私の骸から初めての鎧や、すべての装備を剥ぎ取っていきました。生き返った時、私は初めての裸でした。衣服もなく、お金もない。通りすぎる人からは、蔑まされ、あの日のコトは忘れません。今までのRPGのように、簡単にアイテムを揃えることが出来ないこのUOでは、追い剥ぎは結構、死活にかかわることなのです。

今日も私は、強くなることを目指して、見果てぬ冒険に出ています。（岡元建三）

編集部パソコン通信……貧弱パソコン環境に喘いでいたゲーム批評編集部に、牛のマークと24時間無料サポートでお馴染みの「ゲートウェイ2000」が入りました。でも音が出ません。また、2台あったアプティバも、1台はモデムが壊れ、1台はLANカードが壊れました。もう笑うしかありませんね。

ちょっとだけ紹介 TANARUS（win）



http://www.tanarus.station.sony.com/ からダウンロード

ネットワークゲーマーの間で噂となっているのがこの「TANARUS」だ。20人のプレイヤーが、5人ずつの4チームに分かれ、戦車に乗り込んで対戦するゲーム。イメージとしてはアーケードの「トーキョーウォーズ」（ナムコ）のネットワーク版という感じである。

敵を破壊する、もしくは敵陣にある旗を自陣に持ち帰れば勝利となるのだが、これがなかなか難しい。敵に勝つためには多くのキーを瞬時に操作する必要がある。また、武器選択や地雷の配置など、かなり戦略性が必要となってくる。さらにチームワークがこのゲームの大きな鍵であり、作戦をきちんと立てなかったり連絡を怠ったりすると、同士討ちなどの危険性もある。一見すると単純なシューティングゲームだが、実はテクニックとインテリジェンスとコミュニケートを多分に要求される、非常に高度なゲームといえる。

はじめはとっつきにくい印象を受けるが、ハマってしまえばこれほど面白いものはない。11月現在ベータテスト中ということで無料で楽しめる。ぜひ挑戦してもらいたい。

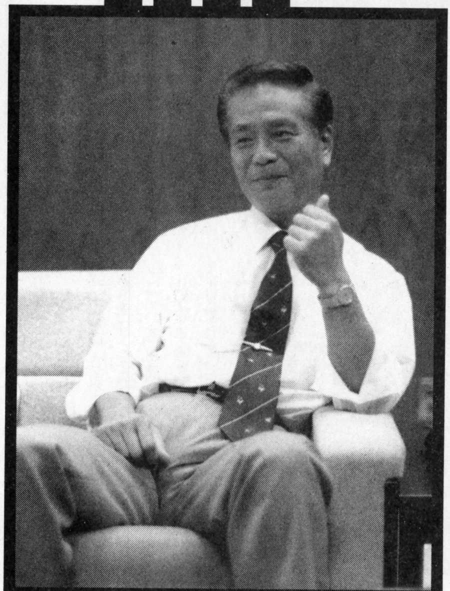
「IBM Aptiva T95」
CPU：MMX Pentium-200MHz　メモリ：32MB　HDD：4.2GB　CD-ROM：最大16倍速
モニタ：17インチ　モデム：33.600bps　実勢価格：約25万円

追悼企画

横井軍平の時代を振り返る

「彼は任天堂そのものだったんです」

任天堂の開発部長を長く務め、「ゲームボーイ」など多くのヒット商品を世に送り出した横井軍平氏が逝去された。早すぎる死を悼むと共に、その功績をもう一度振り返ってみたい。



誰もが耳を疑った早すぎる逝去

平成9年10月8日、秋晴れの京都市内で、横井軍平氏（コト社長、元任天堂開発第一部部長）の告別式が行われた。享年57歳の若さだった。

横井氏は任天堂の開発部長を30年にわたって務め、「ゲームボーイ」を始め様々なヒット商品を送りだした、任天堂随一の名企画者である。あのファミコンの「十字キー」も横井氏の発案と聞けば、その偉大さの片鱗が伝わってくるのではないだろうか。昨年企画会社「コト」を設立し、第二の人生を歩み始めたばかりだっただけに、非常にショッキングな出来事となった。

横井氏は4日の晩、交通事故のために石川県小松市の病院で亡くなった。事件を報道した京都新聞10月5日朝刊によれば、4日の晩に横井氏が同乗していた乗用車が北陸自動車道で軽トラックに追突。横井氏らが車外に降りたところを別の車がさらに追突した。死因は外傷性のショック死によるものだという。

告別式には山内溥任天堂社長、今西紘史取締役広報室室長、宮本茂情報開発部部長らも出席。弔辞は宮本氏が務められ「私が胸を張って師匠と呼べる人物は、今でも部長（横井氏）一人」「（横井氏の）物を作る姿勢は、任天堂そのものでした」と朗読。その涙声で肩を震わせながら読み上げる姿は参列者の心を打った。また式は供花、香典の類は一切遠慮するという清廉さで、簡素ながら故人の人柄がにじみ出たあたたかい内容の葬儀であった。

まさにゲーム業界の黎明期から現在に至るまで、32年もの長い間

ハード、ソフトの両面にわたって偉大な功績を残されてきた横井軍平氏。ここではその経歴や作品群を振り返ってみたい。

遊びと物作りに明け暮れた学生時代

横井氏は昭和16年京都に4人兄弟の末っ子として生まれた。父親は化学工場に勤める会社員で、無類の引っ越し好きだったという。幼い頃から横井少年は物作りが好きで、隣家が大工だった時などは、木ぎれや工具を持ち出して来ては玩具を作るのが常だった。ある時などは鉄道模型のジオラマを作るために紙粘土をこねていて、熱中しすぎて肩こりによるめまいで倒れたこともあったという。また当時からラジオなどキット化された物よりは、自分で工夫して何か新しい物を作る方が好きだった。

「当時鳥を撃つための空気銃に憧れまして。空気銃は無理でも水中銃やったらなんとかなるやろうと、鉄パイプとスポークを加工して丸ゴムで発射する仕組みを作ったんです。空中で20mは楽に飛びましたよ」(横井氏)

ところが完成した水中銃を持って若狭湾まで泳ぎに行ったが、一発射撃をすると浮上して銛を仕掛け直さなくてはならず、実用的ではないと分かる。その後は銛制作だけに集中し、独学で耳抜きの技術も覚え、毎週若狭湾まで行って魚を突くか、銛を作るかに明け暮れた。大学は同志社の電気工学科に進学。しかし社交ダンスを習ったり、自動車が好きで乗り回すうちに、オープンリールのテープレコーダーを工夫してカーステレオを考案するなど、物作りと遊びに明け暮れた学生時代だったという。

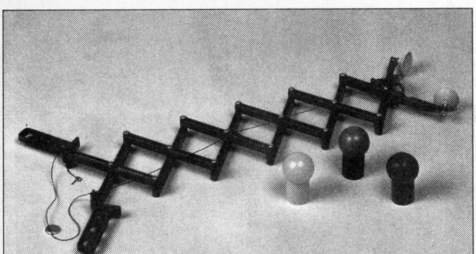
任天堂入社、アイディア玩具を開発する日々

就職時期を迎えた横井氏だが一流企業に軒並み失敗。昭和40年、地元の任天堂に就職することになった。当時任天堂はトランプや花札の分野ではすでに国内随一の企業となっていたが、欧米のカード会社などを見てもすでにこれ以上の成長は見込めず、新しい方針を模索していた時代だった。

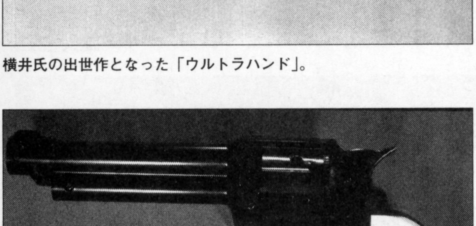
「友達からも良く言われました。なんで大学で電気工学を専攻した人間が、トランプや花札を作っている会社に入るねん、と。私自身も任天堂で何をするか、まったく分かっていなかった」(横井氏)

工場の保守要員として採用された横井氏だが、それほど仕事があるわけでもない。会社の工具を使って仕事をさぼりながら、銛を作ったり趣味の玩具制作を続けていた。そんなある日横井氏が自分で考案したマジックハンドで遊んでいたら、社長室まで呼び出しを受ける。てっきり絞られるものと覚悟して社長室に入った横井氏を待っていたのは、山内社長の「その玩具を商品化しろ、ただしゲームとして」との意外な一言だった。これがきっかけでこの玩具は「ウルトラハンド」として日の目を見ることになる。横井氏の2年先輩となる今西紘史氏は、当時を振り返ってこう語った。

「社長の方針は、できる限り自



横井氏の出世作となった「ウルトラハンド」。



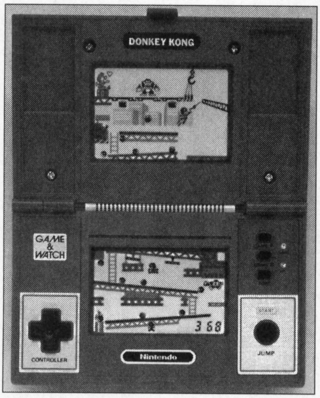
「光線銃ＳＰ」後に「光線銃カスタム」などのバリエーションを生んだ。

由に発想させて、できた物はできる限り商品化させるという大らかなものでした。当時はトランプ・花札という事業の柱があり、余裕があったんでしょうね。また当時の玩具業界は葛飾・浅草の会社が主流で、後発の任天堂としては他社にないオリジナルの物を作る必要があった。だから玩具ではなくゲームにしろと。それで『ウルトラハンド』にもピンポン玉と台を入れて、乗せかえて点数を競えるようにしたりと苦労しました(笑)」

「ウルトラハンド」をヒットさせた横井氏は、新設された開発課で様々なアイディア玩具を生み続けていくことになる。開発課といっても、当初は共に配属された今西氏と2人だけの小さな部署だった。その中でも初期の代表作といえるのが、シャープから売り込みのあった太陽電池にヒントを得て制作した「光線銃」(昭和45年)シリーズである。そこには横井氏の少年時代の鉄砲への憧れがあった。「光線銃」は狙ったところに必ず当たるという仕組みの面白さが大人をも魅了し大ヒット商品となる。またこれは、横井氏の持論である「遊びの世界で重要なのは枯れた技術の水平思考」という思想を体現する商品ともなった。

「当時CDSという最新のセンサーがあったのですが、感度が低く暗闇でしか使えなかった。ところが太陽電池をセンサーに転用したら日中で問題なく使えたんですね。これも太陽電池が最新の技術ではなく、普及して安くなったから出来たことなんです」(横井氏)

その後光線銃はボーリング場の跡地を利用した本格的なレジャー施設「レーザークレー」に発展。しかし、折からのオイルショックのあおりを受けて注文のキャンセルが相次ぎ、大失敗に終わることになった。ここから任天堂の苦しみが始まり、横井氏はトランプ、花札が徐々に衰退していく中で苦心の日々を続けていくことになる。



ゲーム&ウォッチ・マルチスクリーンの傑作「ドンキーコング」。後のファミコンへと続く「十字キー」が既に採用されていることがわかる。ゲーム内容も良く、全世界で700〜800万個を売る大ヒット商品となった。

ゲーム&ウォッチ、ゲームボーイ、そして独立

「レーザークレー」以降、負債に苦しむ任天堂の転機となったのが、昭和52年の「テレビゲーム6&15」のヒット。そして横井氏自身の大きな発明であり、任天堂を完全に復活させたのが、昭和55年の「ゲーム&ウォッチ」だった。この大ヒットにより任天堂は過去の負債を一気に返上し、売上高も150億円から600億円を突破。ここから任天堂のファミコン、ゲームボーイ、N64へと続く快進撃が始まることになる。

翌年には若手のデザイナー、宮本茂氏と組んで売れ残りの業務用

横井軍平作品集
(プロデュース作品含む)

1966	ウルトラハンド
1968	ウルトラマシン
1969	ラブテスター
1970	光線銃SP NBブロック クレーター エレコンガ
1971	ウルトラスコープ 光線電話LT
1972	レフティRX タイムショック
1973	レーザークレー(業務用)
1974	ワイルドガンマン(業務用) シューティングトレーナー(業務用) ファッシネーション(業務用)
1976	光線銃カスタム
1977	バトルシャーク(業務用) スカイホーク(業務用) シーホーク(業務用) ダックハント
1978	デッドライン(業務用) ファンシーボール(業務用)
1979	チリトリー
1980	テンビリオン ゲーム&ウォッチ
1981	ゲーム&ウォッチ・ワイドスクリーン ドンキーコング(業務用)
1982	ゲーム&ウォッチ・マルチスクリーン コンピュータ麻雀
1983	ファミリーコンピュータ(ハウジング及び十字コントローラー) ドンキーコングJr.(業務用)
1984	ゲーム&ウォッチ・カラースクリーン

横井軍平の時代を振り返る



横井軍平（よこい・ぐんぺい）
1941年京都府生まれ。1965年同志社大学工学部電気工学科卒業。同年任天堂入社。「ウルトラハンド」を皮切りに「光線銃ＳＰ」「ゲーム&ウォッチ」「ゲームボーイ」「バーチャルボーイ」などのヒット商品を開発。1996年同社を退職、企画開発・販売の「コト」「セルゴ」を設立し、代表取締役に就任。1997年10月４日、交通事故で逝去。享年57歳。

ゲーム「レーダースコープ」の基板を再利用。横井氏の指導と宮本氏のセンスで大ヒット作「ドンキーコング」が誕生することになる。また、このゲームは全米でも大ヒットし、誕生したばかりのＮＯＡ（アメリカ任天堂）の屋台骨を支えるゲームともなった。

「私はゲームのグラフィックはすべて遊び方の説明に使う物だと思っているんです。ドンキーコングは元々ポパイのゲームやった。私はアメリカのマンガ映画などが好きで良く見ていたんですが、ブルートがオリーブをさらって画面の上に行ったら、誰もがポパイを上に向かって進めるやろう。それが私の感覚なんです」（横井氏）

ゲーム&ウォッチのブームが一段落すると、横井氏は「光線銃」「ロボット」などのファミコン玩具や、ゲームソフトのプロデュースを進めるかたわら、ゲーム&ウォッチのマルチソフト化を研究していく。その結果誕生したのが、世界初の白黒携帯ゲーム機「ゲームボーイ」だった。発売当初は白黒の地味な画面に疑問視する声が絶えなかったが、他社の携帯ゲーム機、そしてスーパーファミコンが寿命を終えつつある今となってもヒットを続ける、異例のロングセラー商品となる。

「ゲームシステムの開発には、ハードとソフトの両方を見て誰かが指示を出していく必要がある。ゲームボーイは携帯用のゲーム機だから、感覚的にはファミコンより安くせなあかん。でもＣＰＵに液晶モニターをつければ割高になってしまうんですね。その時、私はハードとソフトを統括して見ていたから、無駄な物をすべて取り去ることができた。それでユーザーの望む最小限の物を作ることができたんです」（横井氏）

その後横井氏は、のぞき見遊びの楽しさをコンセプトに、従来のテレビゲーム機とは違う世界を狙った「バーチャルボーイ」、携帯性を極限にまで進めた「ゲームボーイポケット」を開発し、平成8年8月に任天堂を円満退社。企画会社の「コト」と販売・営業の「セルゴ」を設立し、キーチェーンゲームの傑作「くねっくねっちょ」を企画・制作する。現在はコト企画・制作、サミー工業販売で、自分の顔写真がジグソーパズルとなって出てくるＡＭ自販機「マイスタンプ」を開発中だった。

まさに新しい遊びを次々と発明した、玩具の発明王ともいえる横井氏の人生。では次に、この横井氏に大きな影響を受けた様々な人物の言葉を通して、横井氏の側面に迫ってみたい。

1985	ダックハント（FC+光線銃） ワイルドガンマン（FC+光線銃） ホーガンズアレー（FC+光線銃） マリオブラザーズ（業務用） レッキングクルー（業務用） バルーンファイト（業務用） アーバンチャンピオン（FC） ブロック（FC+ロボット） ジャイロ（FC+ロボット） ドンキーコングIII（業務用） バルーンファイト（FC）
1986	メトロイド（FC）
1987	ガムシュー（業務用） （中山美穂のトキメキハイスクール）（FC）
1988	（ファミコン探偵倶楽部）（FC） （ファミコンウォーズ）（FC）
1989	ゲームボーイ（ハード&ソフト） （ファミコン探偵倶楽部II）（FC）
1990	ドクターマリオ（FC） （ファイアーエムブレムシリーズ）（FC）
1991	ヨッシーのたまご（FC）
1992	ヨッシーのクッキー（FC） （マリオペイント）（SFC+マウス）
1993	スーパースコープ6（SFC+バズーカ） （ヨッシーのロードハンティング）（SFC+バズーカ） （マリオとワリオ）（SFC+マウス）
1994	テトリスフラッシュ（SFC） （ファイアーエムブレムシリーズ）（SFC） （スーパーメトロイド）（SFC）
1995	バーチャルボーイ
1996	ゲームボーイポケット
1997	くねっくねっちょ

業界人に聞く横井氏の肖像

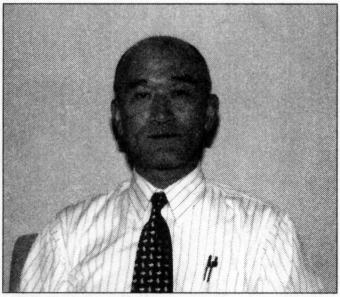
任天堂の牽引役となり、ゲーム業界の基盤を築いた横井氏の功績。ここでは故人にかかわりの深い方々にその人となりについて伺った。

任天堂の今西氏と宮本氏が語る横井氏

任天堂の今西紘史氏は、開発課で3年間横井氏と業務を共にした後も、法律面や特許関係など様々な面で、横井氏の発案を製品化する際のサポートを行ってきた。また私生活の面でも古くからの親友でもある。今西氏はまず「彼は、ある意味じゃ非常に幸せな人生を歩んだやろうね」と話し始めた。

「僕は横井君の2年先輩にあたるんやけど、初めて会った時の印象といえば、髭の濃い男、くらいやったかなぁ。ちょうど任天堂がトランプ・花札以外の展開を模索していた時期で、電気関係の新卒として採用したのは彼が初めてやったね。社長も色々と希望を持ってたと思うし、そこに横井君が上手く入ってきた。彼は人様の物真似はダメ、ということを盛んに言う男で、玩具とひと味違うということならゲーム。それならゲームの本質って何やみたいな話は皆でようしてました」

横井氏は学生時代から車を所有し、ピアノも弾けばダンスも上手いなど、若い頃は好青年で女性に非常に人気があったという。また素潜りの名人で、一緒に海に泳ぎに行くと、いつも大量の魚介類をとってきては周囲を驚かせた。



任天堂取締役広報室室長　今西紘史氏。

「彼は良い意味でのぼんぼんであって、ぼんぼんのままで逝った。生まれ育った京都で、自分のアイディアを実現できる環境を会社から与えてもらって。そういう意味じゃ社長は彼にとって良いスポンサーやったろうし、幸せな一生だったと思うよ。何ごとにつけても割と器用だし、相当のめり込むタイプやったね。人柄も良くて周りを上手く引っ張っていった。業務が拡大して組織力で物を作るようになっても、彼のアイディアやひらめきで難問が解決していったことは多かった。リーダーとして貴重な存在だったやろうね。もちろんプレッシャーも大きかったし、それなりに悩んでもいた。でも、それに潰されなかったのも彼の人柄の素直さであり、遊び心があったからやろうね」

アイディア玩具から始まって、ゲーム&ウォッチ、ゲーム開発など、横井氏は任天堂の躍進の基盤形成に大きくかかわってきた。今西氏は、山内溥社長が任天堂の第2の創業者といえるなら、それと共に歩んだのが横井氏だったという。

「横井君もうちの社長も、ええカッコしてる人を見てカッコ悪いと思う風潮があった。それは任天堂もそうなんやけどね。そういう点では2人ともあい通じる部分があったんやろうね」

一方、ゲーム制作の上で最も影響を受けたのが宮本茂氏。宮本氏は横井氏のことを敬愛を込めて「師匠」と呼ぶ。

「僕の中では、今でも横井さんは任天堂開発第一部『部長』で、物作りの上で唯一尊敬できる『師匠』なんです。「ドンキーコング」

（業務用）制作をはじめとして、何度かゲーム制作のお手伝いをしながら、受けを狙うんじゃなくて、自分の思う物を素直に作ることが、結果的にカッコ良い物になるということを無意識のうちに教わりました。テトリスの改良なども凄かったですね。元になるテトリスに対戦と邪魔ブロックというアイディアを付け加えて、さらに面白いゲームにされた。あれが今の対戦型のパズルアクションの元になりましたからね。どんな人が作った物でも関係なく、物作りの原点に返ってアイディアを出すことについては、職人的というか、非常にフラットな方やったと思います」



任天堂情報開発本部情報開発部部長　宮本茂氏。

宮本氏によると、横井氏の物作りの根底にあるのは、てらわない、非常に簡素な物だという。「マリオブラザーズ」（業務用）の敵キャラに亀が登場するのも、「下から叩かれて困るもの」で皆が悩み抜いた末での横井氏の発案だった。

「ロジックで浮かんだアイディアを自然に誇張されるんですよ。トムとジェリーなどのアメリカのコメディー漫画がお好きでしたし。でも狙いすぎたネタやと、逆にいやらしくなると言われていて。きっと僕らがもの凄く受けを狙ったアイディアを持っていったら、『だから？』と嫌な顔をされたと思いますよ、きっと（笑）」

横井氏はまたコンセプトに対する割り切りがはっきりとした人だった。ゲームボーイポケットの開発時に、宮本氏は横井氏に「なぜ単四電池ではなく、単三電池を使わないのか」と何度も言ったことがあった。その時も横井氏は「これは小ささを追求したいんや。単三の方がええ人は、前ので遊べ」と受け入れなかったという。

「でも内心では両方あっても良かったかな、と思われてたはずです（笑）。だけどコンセプトを省みれば小さい方が便利や、それでいっそう単四に決められたんやと思います。何にせよコンセプトに対するこだわりが明快なので話しやすかったし、個々の分担がはっきりしているから責任の所在もはっきりしてましたね。僕は良く部下に『もっと何か良いアイディアはないの？』と言うんですが、横井部長は一言二言指示を与えるだ



「ドンキーコング」は業務用としては異例の大ヒット作品となった。

横井軍平氏を偲ぶ・1

岩田　聡

（株）ハル研究所代表取締役社長
代表作「星のカービィ」「マザー」シリーズ

私が横井さんと一緒にお仕事をさせていただいたのは、「バルーンファイト」というファミコンのゲームでした。横井さんに初めてお目にかかった私は、横井さんがコントローラを握って直接指示を出されるのを聞きながら、「どうして大任天堂の部長自らがこんなに直接商品に口を出されるのだろう」と感じたのを強く覚えています。

私は、これほどに「人々の記憶に残る」商品を数多く開発された方を他に知りませんし、こういう方はもう二度と現れないのではないかとさえ思います。

短期間とはいえ、そのお仕事ぶりに触れることができたのは、とても幸せなことでした。

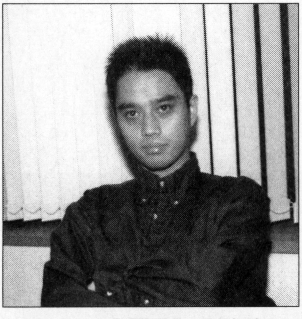
同時に、二度と横井さんの作品を拝見することができないのを残念に思っています。

最後に、横井さんのご冥福を心よりお祈りいたします。

けでした」
任天堂のゲーム開発にはFC・SFC・N64という流れと、ゲーム&ウォッチ・GB・VBという2つの潮流がある。その後者の核を担っていたのが横井氏だった。
「新しい技術を売りにするのではなくて、遊びの原点だけで勝負される方でした。ダーツを投げて的に当てるような、フィジカルなものが理想と言えるかもしれない。ダーツを投げる時って、目線をどこに置くかとか、手を離すポイントを冷静に考えるわけではない。ただ自分が投げるイメージと実際に矢が当たった場所のズレを感覚で摺り合わせていくだけなんですよね。そういう感じが出せたらいいのにな、そんな物を目指して作ってらしたと思います」
横井氏が任天堂を退社した後、結果として一度もコトを訪れる機会がなかったことが、今でも心残りだ、と宮本氏は言う。自分が順調なときに話を伺っても仕方がない、困ったときに相談できる相手として貴重な方で、次にどのような話ができるか楽しみにしていた矢先の訃報だった。
「これまでアイディアだけの単純なもの、非常にシンプルなものは横井さんの領域だと思っていたんです。僕が作らなくても横井さんが作られるからええやろうと。でも遺体に接して、その思いが変わりましたね。横井さん的な物を何か作りたい、今はそう思っています」

ポケモンを作り上げたお二人に聞く横井氏

次にお話を伺ったのがクリーチャーズの石原恒和氏とゲームフリークの田尻智氏。お2人とも「ヨッシーのたまご」「ポケットモンスター」など、FC、SFC、GBを通して横井氏と最も仕事上の親交があった方々だ。
田尻氏は横井氏の思い出をかみしめるかのように、言葉を選びながらこう語り始めた。
「『ポケモン』の制作が難航している最中に、石原さんを通して『ヨッシー』のゲーム制作の声をかけていただいたのが、横井さんと初めてお仕事をご一緒するきっかけでした。僕は最初ヨッシーに上から餌をあげるというゲームを試作したんですが、横井さんから、『落ちてくる餌を動かすのではなく、下で受け取るキャラクターを操作して、餌を左右入れ替えできれば面白いね』と言われたんです。そうしたテレビゲームの発想面


ゲームフリーク代表取締役　田尻智氏。


クリーチャーズ代表取締役　石原恒和氏。

横井軍平氏を偲ぶ・2

河村克己

日本システムサプライ（株）代表取締役
「バウンド・ハイ」（VB／未発売）開発で横井氏と深い親交を持つ。現在「カメレオン・ツイスト」（N64／12月12日発売）を鋭意開発中

ゲームを愛する者にとって、あまりにも悲しすぎる。
私と横井軍平さんとのお付き合いは、非常に短いが凝縮されたものだ。言葉少なに語る氏のまなざしは、ある時は鋭く、ある時は子供のような輝きと好奇心に満ちて優しかった。
過剰であるがゆえに貧困なゲームの世界を嘆きながらも、創造と工夫に燃えている横井さんだった。その後ろ姿を、追っていこうとする人々にとって、この訃報はあまりにも悲しすぎる。いまは、記憶の片隅にある氏の言葉を一つひとつ思い出しながら、反芻して、想念の中でしか氏と対話できない寂しさをかみしめている。
リリシズムと機知に富んだ氏の作品を思い出せば、遊具(ゲーム)の俳人をなくした私どもの心の空虚は広がるばかりだ。

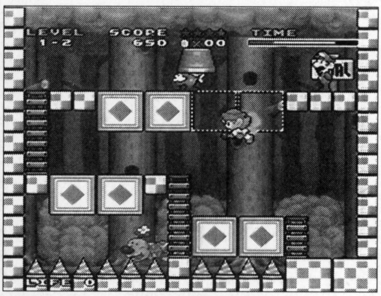
や、何もないところからどうやって物をイメージしていくかといった点で影響を受けました。ゲーム業界で多くのことを吸収できる、先生のような存在でした」

一方石原氏は、何か懐かしい記憶に触れたかの様に多弁になる。

「開発者の多くはゲームを作品指向で作ろうとする意識が強いんですよ。RPGなどでは特に壮大なモノを目指してしまう。その中で横井さんは一貫して玩具なんですよね。新しい遊びを幾つ考えつくかとか、一つのモノをいかに魅力的にするかを、普段の使い勝手も合わせて、一生懸命考えている人というか。だから最後までゲームボーイポケットに、携帯電話に付けるようなストラップを通す穴を作りたかったと漏らされていました。今ならそこにみんなピカチュウのストラップを付けているかもしれない」(石原氏)。

SFC「マリオとワリオ」の誕生のきっかけも、横井氏の『ただキャラクターが歩いていく先に床を置いていくだけで、ええやん』という一言がきっかけだった。そこにはゲーム&ウォッチ「マンホール」などに共通したアイディアが見られる。

「『マリオとワリオ』ではマリオがバケツを被っていますが、最初は夢遊病者のようにふらふら歩いているだけという設定だったんです。眠っているマリオが半透明になって起きあがるなどのアイディアもありました。でも、横井さんは『それならバケツの方がわかりやすい』と言われたんですね。マリオにバケツを被せるなんて失礼だと思ったんですが(笑)、でも確かにそれ以上わかりやすい表現ってないですよね」(田尻氏)



「マリオとワリオ」。映像がゲームの遊び方を示している好例。

横井軍平氏を偲ぶ・3

遠藤雅伸

(株)ゲームスタジオ代表
代表作「ゼビウス」「グロブダー」「ファミリーサーキット」

子供の頃、「ウルトラハンド」というオモチャがあった。裕福な友達の家で実物を見て、早速割り箸とゴムで自作したが、物をつかんで持ってくる機能は作ることができなかった。同じ友達が「ウルトラマシン」も持っていて、アームに対するバネの取り付け角度によって球速を変える機構に、やけに感心もさせられた。

やがて大人になって、自分でゲームボーイのソフトを作るようになり、2つのオモチャがゲームボーイを作った人と同一人物であったことを知った。

スケジュールのマージンで吸収できないアクシデントの存在に、人の思い出に残るようなアイディアを、自分も世に残せるよう努力するとともに、作品を作り続けていくことの大切さも改めて感じた。

横井軍平氏を偲ぶ・4

森川幸人

(有)ムームー代表
代表作「がんばれ森川君2号」。現在「アストロノーカ」を鋭意開発中

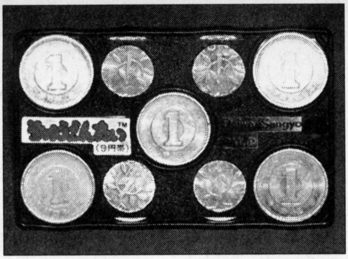
任天堂には、任天道という「道」がある。この「道」は、おもちゃ作りに対する哲学であり、知識であり、技術である。好き嫌い、良い悪い、売れる売れないは別として、どこよりもこの「道」がしっかりしている組織だと常々思っている。

以前横井さんとお話ししたとき、その「任天道」を強く感じた。そうか、この人が「任天道」を創ったのかと気がついた。そして、この横井さんの遺伝子は、確実に任天堂、そしてコトに受け継がれている。

ドーキンスは、生き物は「個体」より「遺伝子」の受け継ぎが重要という。そういう意味で、横井さんには、安心してゆっくり休んでいただきたい。

「加減がちゃんと分かっていらっしゃった。『まあまあ、そんなに入れこまんとその程度にしといたら』といった感じで。無責任なことを言うなあと思いつつ、もう一度見直すとその通りなんです。でもそれは、期日や予算面からではなく、アイディアに対してのことなんです。それを言うのは本当に難しいことですよ」（石原氏）

「たまごっち」や「テトリン」など、昨今ブームを巻き起こした携帯用ゲームも、その系譜をたどればゲーム＆ウォッチに行き着く。石原氏は「音楽に合わせて踊るミッキーマウスの玩具など、色々な玩具を見せていただきました。これからやろうとされていたことはたくさんあったと思います。それこそ、死んでからも遊べる物はないかって（笑）」と続ける。


横井氏の考案は実用品の世界にも及ぶ。消費税導入の際に銀行の景品用に試作された「9円帯」などはその好例だ。

「最初、任天堂のゲームは宮本さんがスタッフを仕切られている印象があったんですよ。でも実際に任天堂さんとゲームを作る機会を与えてもらって、宮本さんの後ろに、父親のような形で横井さんがいらっしゃることに気が付いた。その時改めて任天堂の懐の深さに驚いたんです。お会いしても、ご自分が作られたゲームの話などはあまりされないで、もっぱら十字キーの仕組みなどを話されていましたね。だから思考の中心にソフトウェアがあるのではなくて、あくまでも玩具全体の世界で見られているというか、ゲームを作る人というより、玩具の発明家という印象なんです」（田尻氏）

「やっぱり任天堂には横井さんの思想が染みついているんですよね。だからそこで物を作っている人って同じ様な物の考え方をするし、それはハードが示していると思うんですよ。ファミコンのワンハード・マルチソフトという設計思想も、コンピュータとアプリケーションという関係から生まれたのではなくて、単純に『その方がお得な感じがするやん』ということなんですよ。それは今でもROMカセットの拡張性として継承されているし、CD-ROMには真似が出来ないことなんですね。結局僕らの『開発』とは、ソフトウェアという名のアプリケーションを作ることではなくて、ある遊び道具にいろんなモノを刺し込むことで別の新しい遊びを生み出すこと。それを横井さんは最初から『得やん！』の一言でしっかりと掴んでいらしたんだと思います」（石原氏）



横井氏原案のキーチェーンゲーム「くねっくねっちょ」。「うちの女子社員が一人だけ9999点を記録したんです。横井は4000点止まりでしたが、内心非常に悔しがっていました」（コト社員）

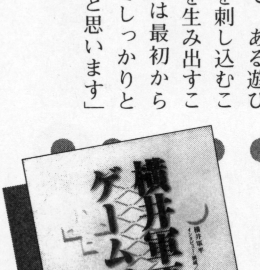
参考図書

横井軍平ゲーム館

●横井軍平
インタビュー・構成：牧野武文
アスペクト刊

横井氏の経歴と作品群が一冊に集められたインタビュー本。「ウルトラハンド」から「バーチャルボーイ」まで、横井氏が任天堂時代に開発した数々の作品が、横井氏の解説と筆者の視点を巧みに織り交ぜながら紹介されていく。取材にのべ30時間以上を費やしたという横井氏の言葉はどれも分かりやすく、一見大したことのない言葉が、実は非常に大きな意味を含んでいることに驚かされるだろう。

また業務用「レーザークレー」など、今となっては珍しい作品の解説も多く、資料的価値も高い。これから業界に進もうとするクリエイターを目指す人にぜひ一読をお勧めしたい名著だ。



その早すぎる死を悼むと共に…

横井氏の思想は今も受け継がれている。今はご冥福を心からお祈りしたい。



横井氏の残した謎かけに我々はどう答えていくのか

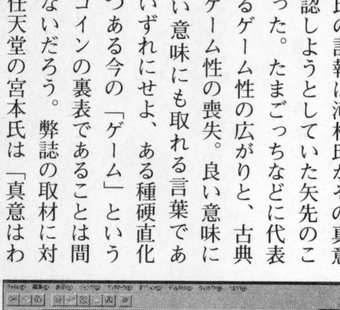
京都市内。古くからの民家が建ち並ぶ一角に、横井氏の残した会社「コト」「セルゴ」はある。外装は伝統的な商家風で、中は近代的な研究開発室。かと思えば掘り炬燵の会議室があるなど、横井氏の遊び心が忍ばれる作りだ。取材当日は土間で新型AM自販機の試作器テストが行われていた。そこでは横井氏の灯した明かりが絶えることなく受け継がれている。

横井氏は元々「物作りの人」であり、テレビゲーム制作に携わったのはほんの成り行きからだった。ウルトラハンドとバーチャルボーイが同一人物の考案だったことに、改めて驚いた人も多いのではないか。しかし、その根底には常に横井氏ならではの視点が根付いている。例えばゲーム＆ウォッチもゲームボーイも「旅行に持っていけるという意味ではトランプや花札と同じ感覚なんですわ」（横井氏）といった具合だ。

こうした横井氏独自の視点の中でも、多くの人が口をそろえたのが「ゲームではなく玩具のプロデューサー」。これは今のビジュアル中心で大型化するゲーム開発の中で、絶対に忘れてはならない姿勢だろう。また十字キーに代表される玩具のフィジカルさ、感覚的な部分を重視する姿勢は、ゲームの進化と裏腹に忘れ去られようとしている部分ではないだろうか。

日本システムサプライ（前述）の河村氏は、ある時横井氏が「これからゲームはゲームでなくなるかもしれない」と漏らしたという。横井氏の訃報は河村氏がその真意を確認しようとしていた矢先のことだった。たまごっちなどに代表されるゲーム性の広がりと、古典的なゲーム性の喪失。良い意味にも悪い意味にも取れる言葉である。いずれにせよ、ある種硬直化しつつある今の「ゲーム」という名のコインの裏表であることは間違いないだろう。弊誌の取材に対して任天堂の宮本氏は「真意はわからないですが、今ゲームユーザーがゲームとして捉えている物をどんどん突き詰めていったときに、それが自分の考えるゲームとは違う物になる。そう思われていた面は絶対にあるでしょうね。それは任天堂全体で考えている問題でもあります」と回答した。

「遊びの世界で重要なのは、枯れた技術の水平思考」（横井氏）。けだし名言である。その早すぎる逝去は、任天堂、そしてゲーム業界全体にとっても大きな節目となった。手渡されたバトンの重さを再確認すると共に、今は故人のご冥福を心からお祈りしたい。



全体が一つの数学パズルになっているコトのホームページ。横井氏の思想はこのような所にも受け継がれている。

http://www.koto.co.jp/

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第十四便「姐（あねさん）」

がっぷ獅子丸

ギャルゲーの極北にして反則、ついに登場

（獅子丸注：ここに入るべき前置き内容はすべて同号の特集に吸収合併されてしまいました。**悪いのは斎藤編集長です**。）

というわけで今回はギャルゲーのなかでも極北にして反則、「姐（あねさん）」です。内容的には仲良し三人組の女の子たちが、各ステージのこれまた女の子である雑魚敵や、ステージを牛耳るボスを倒し、行方不明のお姉さんを探すという、NECにはよくありがちな**アクションギャルゲーの基本要素を完璧に満たしている**のですが、世界観のすべてがシンナーの芳香漂うティーンズロード路線に歪められてしまっています。電源を入れた直後、静かなモノローグの後に、明らかに直管くさいエキゾーストと「**ぬぁめトンのかクラー**」という野太いSEが入ったオープニングを垣間見た瞬間、獅子丸は間違ってると強く思いました。気になるストーリーは「一年前、愛の姉優子は、**須賀飛露Z会**と名乗る永井茂子を頭とするレディースから執拗な誘いを受けていた。当時一匹狼だった優子は誘いを断り続けていたが、ついに二者の間で抗争が起きてしまった。この日を境に会は消滅。彼女達の行方をしるものもまたいない。そして今、愛は親友と共に優子の影を追い同じ道を歩み始める…」という、関東一円のレディース達を愛・チカ・まことの3人が制圧していく内容なのです。ゲームの内容的には何の変哲どころか**何も考えていない**「ファイナルファイト」ですが、女の子を**例の3人組に無理やり置き換えていて**、愛ちゃんチカちゃんは良いとしても、問題のまことは無理やり**ハガーもどき**になっていて、まるで特攻服を着たサスカッチ。ほぼ無敵な浴びせ倒し攻撃を見る度に何だか不思議な気分になってきます。プレイヤーにこういう感情を与えるギャルゲーはおそらく唯一にして無二。そういうところはある意味このゲームの勝ちなのですが、雑魚敵のレディースが全編通して**5種類くらいしかいない**のは、どういう訳でしょうか。スクーターに乗っていて、攻撃すると全身火だるまになって飛んで行くキャラ（注：女）もいてそれはそれで微笑ましいのですが、各ステージのボス敵である茨城千葉埼玉神奈川それぞれのチームの副長、総長は**人類の範疇を遥かに超えた**戦術鬼のような風貌です。彼女を倒し、姉の行方とZ会の事を問いただすのですが、問題は顔どころか言っていることも脳がシンナーで溶けてしまったのか**ちっとも要領を得ず**、神奈川の総長ヒラリー・リンチェイなんかは一体どこの国の人間な

がっぷ獅子丸（がっぷしします）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな29歳。



グレース・ジョーンズ系野獣ねーちゃんの雨嵐です。

んでしょう。「Oh! ユーハ優子ノシリアイネ? ドコニイルカシリタイノハミーヨ・・・イツカケリツケルヤクソクダッタネ・・・ユーニハウラミハナイケド・・・ツヨイモノミルトブトウハノチガ・・・ダマッテマセーンカカッテキナサイ・・・**Very No!**」。こんな奴らばっかしですが、勝てばその敵が仲間になるというドラゴンボール形式を採用しており、各ステージをクリアすると、愛ちゃんの部屋に戻り、翌日の戦いに備えて休息します。お休み前には通信販売で特攻服やステッカー、**偽物のドラえもん**のぬいぐるみなどでパワーアップできたり、ボーナスゲームが遊べたりできます。とりあえず最初に遊べるミニゲームが「怖い顔GP」で要はにらめっこ。方向キー連打で段々と本当にゴットネロスのごとく恐ろしい顔になってゆくのですが、勝てんわコレ。これとバイクを使った「チキンラン」と2種類あるのですが、ちなみに取説にはお詫びの一文が。「一部雑誌等に掲載された『友達を救え!』は**諸事情により削除いたしました**」。おおよそ分かりますが一体どんな事情があったのでしょう。ちなみにタイトル画面で対戦モードが選べ、セレクト画面で戦ったボスがでてくるから対戦格闘ができるのかと思っていたら、やっぱりさっきの「怖い顔GP」でした。

4つのエリアもクリアし、いよいよ最強地区東京のボス、ゴアとぬらりひょんを交配させたような般若姫がでてきて、姉のことを問うても無言です。いつものごとくぼくらのサスカッチまことが般若姫の真上でピョンピョン跳びはねこれまた楽勝で倒し、姉の事を問うても「**Z会とやるにはまだまだだね**」などとやっぱりこいつもトンチンカンなことを言ってそのまま唐突にエンディング。ラストは**今までの流れをまったく無視して**教会で愛ちゃんの幸せな結婚式です。**おい姉ちゃんは、Z会はどこいった!?** こっちがなめトンのかと言いたくなりますが、あれ、この裏切り行為のようなラスト、ここ最近同じような苦い経験をした気がするのは獅子丸の気のせいかしらね。

しかしこのゲーム、ティーンズロード系のヤンキーを訴求対象にしているのかというと決して**そういうつもりはないっぽい**。ここには初期の熱血硬派くにおくんに見られた不良に対する素朴な憧憬というか親しみやすさはありません。BGMのノリは凄くアリなのですが、ダウンタウンブギウギバンドからフットルースまでのカリカチュアっぷりからも分かる通り、あるのはヤンキーに対するいやらしいまでの偏見で、ヤンキーどころか**ファイナルファイトも馬鹿にしているかのような**ゲームバランスですが、テーマの間違えかたと切れっぷりに関しては超兄貴にも匹敵します。惜しい! じつに惜しい。どうせならハンパにゲームにしようなどと考えず、初めから世のときめきギャルゲーを馬鹿にしまくったゲームでもう一度今トライしてほしいよなと思うのは僕だけなのかしら。



画：イワタカヅト

メーカー：NECアベニュー／機種：PCエンジン／価格：¥7,800／発売日：'95年2月24日

岡元建三の洋ゲーNOW! 侵略編

第8回 QUAKE2

地球侵略おススメ度 85%

人の本能として根底の部分にある殺戮衝動。戦うことでしか、生きている存在をそこに見いだせない自分。戦うとは？　正義とは？　敵？　私は今日も戦う。撃たなければ死んでしまうから。そしてそこにまだ見ぬ友がいるから。

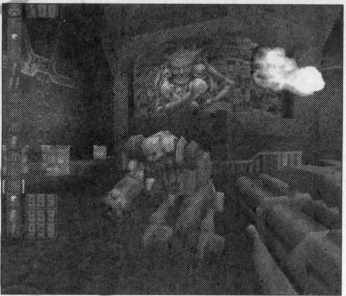
今回紹介するのは、「QUAKE2」の、ネット上でダウンロードできるお試し版である。多少の不備はあるのだが、ノープロブレム。一押し、二押し、三に押しである（ロボコン調）。

さて、この「QUAKE2」は、前作と同じ大殺戮ゲームである。え？　それだけ？　そうそれだけである。何がどう変わりましたとか、グラフィックが凄く綺麗になりましたなんてコトは、この際マニアでちょっと壊れ気味の私には、すでに大きな問題ではなく（もちろん続編として恥ずかしくない出来になりそうな感じですが）、大事なのは新しい「QUAKE」で遊べるってコトなのである。また、あの熱い大殺戮の日がやって来るのである。ということで、最近UO（Ultima Online）のサーバーダウンによるゲームの中断、接続切れに疲れ気味の私は、ウキウキした気分で、「QUAKE2」のデータをダウンロード。デモ画面が流れ、はやる気持ちにゲームスタート。おおお！　速い、速いのである。操作を入力する心のスピードと、画面の動きがひとつになれる。このストレスのなさは、遅さのせいで、ゲームを客観的に見てしまう時間を脳細胞に与えていたロスタイムを消し去ってくれた。もう頭脳は「QUAKE2」一色に染まる。醜いデカイ男が、銃ぶっ放して迫ってくる。横にかわしながら、弾丸をたたき込む。デカイ男は倒れる。その死体には四角い形の黒い蠅（新しく加わったエフェクト）が、涌いて飛び回っている。ブーンと鼓膜に残るイヤな音を出しながらウヨウヨと。不快感倍増で、もうしびれる。さらに、死体に向かって撃ち込むと、死体は粉々の肉片と化す。気分は地獄の処刑執行人である。

この、撃って撃って撃ちまくる、本能への基本的かつ、刺激的な快感を、現実の世界で感じることが出来ないモノか、そう考えた私は、まだ「QUAKE」もでていなかった過去に、無謀にもその刺激的な快感を味わう作戦を実行したコトを思い出した。そう、あれは地元町田の郊外に、当時新しくできた（もう何年も前）施設は、背中にバッテリーパックを背負い（この装備、結構重かった。記憶の中の重さは5kg）、胸と頭のターゲットポイントを狙って戦う光線銃によるサバイバルゲーム場で、新し

QUAKE2［3DSTG］　メーカー：id-software／機種：DOS/V／価格：未定／発売日：未定

洋ゲー NOW



グラフィックも数段美しくなった「QUAKE2」。

もの好きの私に、間違ったSF感をうえ込んでくれるいい場所だった。あの頃は、これだ！　なんて一人勘違いした未来を感じて、ゲームに浸っていた。しかし、いかんせん光線銃ゲーム、ビームが出て消えるが如く飽きるのも早かった。その後、新しい刺激を探していたある日、忘れられない出来事が起こった。その日はちょうど、ビデオの（Vシネタイプ）撮影テストをやっていた。顔見知りのスタッフに聞くと、50mぐらいの直線を走り抜けるカットのテストだと言う。自分の受けていた仕事の撮影が終わり、ヒマを持て余していた私は、テストだし走ってみる？　の軽い誘いに、これ又軽い気持ちでOKした（ふーんと言う感じか）。いざ。私は、全力で走り始めた。するとそのすぐ直後、私の右斜め後方で激しい爆発が！　まっすぐ走れとしか聞いてない私はもう恐ろしい形相で無我夢中で走った。50mなんて7〜8秒で終わるモノが、あの時の私にはとても長く走馬燈が壊れるぐらいにぐるぐる回った。次々と後方で爆発が起き、走り抜けたとき私は白くなった矢吹ジョーになっていた。……あれ以来、爆破シーンの撮影はどうも苦手である。

　そんな貴重な生の爆発を経験した私の心を虜にしている「QUAKE2」に言葉はいらない。動くモノ全てが敵、弾丸ある限り撃ち込む。全てを破壊し、生き残る。一人生き残った戦場に立ったとき、そこにたしかに感じるモノがある。

PROFILE

KENZO OKAMOTO

ＴＶ・ＣＦ・映画などの特殊美術を制作するゲームジャンキーな造形家。ただいま急病中。病院のベットから執筆している今日この頃。時間が出来たらカービングスキーをやってみようと計画中。



榊あゆこ（さかき・あゆこ）：国民総背番号制絶対反対。これ書いてる最中イラクとアメリカが変にピリピリしてるんですけど、この先一体どうなるんでしょう？　あと「ＭＩＢ」のＣＭ!!　見せ場ばっかり流すなよーホントいい加減にしてほしいデス。



vol.6 カズマデラックス♡
ファッションショーに行こう/巻
Let's go to the fashion show.
最近、気になるんだケド…
まさか、水着でガンプラとか…
ウフーン
黒田美礼はホントにモデラーなのか？真実の情報を求ム！
グラビア雑誌とかのプロフィールに趣味が『プラモ造り』なんて書いてあるんで気になってさー。よく行くプラモ屋とかあるのかな、なんて気にならない？
ダイジョブ？
Jean Paul GAULTIER
ジャンポール・ゴルチェって、知ってます？
ボクもダイスキ
ジャンポール・ゴルチェ
1952年パリ生まれ、69年にピエール・カルダンに認められ、彼のアシスタントになる。その後、数々の有名デザイナーの下で修行し、75年に独立。先鋭的なデザインで多くのファンを持つ。
まるでビーストウォーズな感じ。
ビーズ刺繍のアンティークレースドレス
どこで着るのよコレ、
オウムの羽根のボレロ ブラッククレープのデコルテコンビネゾン
有名なファッションデザイナーなんだけど、最近、映画『フィフスエレメント』の衣装デザインで話題になったので知っている人も多いハズ。
他に「キカ」とか「コックと泥棒その妻と愛人」等も衣装をやってる。「コックと～」はビジュアル全般をやってて変な場面造りが面白い、オススメ。
ルビーちゃんがお気に入りキャラ、
THE FIFTH ELEMENT.
先日、そのゴルチェが日本で初のオートクチュールのショーをやるとゆうので、さっそくボクも行って来ました。聞くところによるとゴルチェのファッションショーなんて日本でめったにやらない上にこの日はオートクチュールのショー、ゴルチェ本人がオーダーを受けてくれる上に、本人とのお茶会まであってゴルチャー（ゴルチェ好き）にはこたえられない内容でした。
12 ベルベットとラムスキンの手袋付ジャケット
アイボリー刺繍入りジャンプスーツ
13 モンゴリアンショールの黒と茶のリボンニットドレス
サーモンカラーのジャージーブ
<KIMONO>ジャケ
コレが当日の服のリスト、なんか料理の名前みたいネ
とは言ったものの、周りは芸能人や財閥系のお金持ちばかりでスッカリ浮いてしまいました…。まあ、それもそのハズで。もともとプレタポルテしかやらなかったゴルチェがオートクチュールを発表したのが去年のパリコレ。それをそのままオーダーできるんだから上流階級の人達が集まるの当り前といえます。って…

大好評連載　カズマデラックス第6回！！



一般に出回っている、デザイナーのブランド物はプレタポルテのモノ。オートクチュールとしてデザインされたモノは、注文した人ひとり分しか作らない。ナゼそんな事をするかと言えば、その秘密はヨーロッパの〝社交界〟にある。貴族同士の付き合いにおいて、他人とは違う物を持つ事はステータスにつながる。こういった風潮から生まれたのが、クチュリエと呼ばれる服職人であった。貴族達は競って、有名なクチュリエに自分だけのカッコイイ服を作らせた。これがブランド指向の始まりであり、オートクチュールの始まりなのである。
これは今でも変わらず、デザイナーは他の人とダブらないよう相当に気を使うそうで、それ故か値段もン百万～ン千万とゆう信じられない価格となる。もちろんそれなりの作業行程がかかっていると思うのだが、普通のブランド物でも高いのにそうそう買える物ではない。まさに選ばれた人達の究極の一点モノなのですネ。







金子一馬：（株）アトラス第一開発部開発課課長　グラフィッカーとしてアトラスに入社後、女神転生シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かせないモノで、多くのファンを魅了している。新作「デビルサマナー　ソウルハッカーズ」が発売中。

小島カントクの映画コラム！

第6幕 「エアフォース・ワン」と「コン・エアー」

コジマシネマ開演の挨拶：今年を振り返って

コジマシネマも今回で6回目を迎えます。第1回が2月号でしたから、次号でちょうど1周年を迎えます。これまで取り上げた映画は、「デイライト（第1回）」「ユメノ銀河（第2回）」「イングリッシュ・ペイシェント／ブコバルに手紙は届かない（第3回）」「ロストワールド（第4回）」「ティコ・ムーン（第5回）」の6作品。振り返ってみれば、何の脈絡もないセレクトになってしまいましたが、「メジャー作品」と「単館系作品」とを交互にバランスよく紹介して来たつもりです。そこで、今回は今年最後ということでメジャー作品の2本立てで行きたいと思います。どちらもハイジャックを題材にしたハリウッド製アクション娯楽大作です。

エアフォース・ワン、六本木で観る

「エアフォース・ワン」、ブエナ・ビスタの試写室で観ました。

正直、久しぶりに娯楽映画を観たという感想です。「テロリストにハイジャックされる」という使い古された設定は、量産され続けるハリウッド映画らしいですが、そこは監督のウォルフガング・ペーターゼンの緊迫感ある演出と、そして憎めない俳優ハリソン・フォードのおかげでしょうか。興醒めを誘うCGと「エアポート75」を彷彿とさせるラストを除けば、年末にはお勧めの映画です。



まさに空のエアー・ダイハード

突然、テロリストに襲われる大統領専用機。さらに家族がテロリストの人質に。主人公は孤立無援でテロリストとの戦いを強いられる……。まさに空の「ダイハード」。特に前半はハラハラドキドキの連続！ ホワイトハウスの直通電話の番号も知らないほど情けないハリソン大統領が、テロリストから身を隠しながら見つからないように回避するあたり、まさに「メタルギア」のコンセプト！ 冷や冷やもんです。さすがにこの辺りのシーケンスを監督は丁寧に撮っています。この映画の成功は、大がかりな仕掛けというより、こういった地味ですが基本的な作り込みにあると言えます。

大統領は何処まで強くなる!?

この映画の特筆すべき点は、戦う主人公が大統領本人であるところでしょう。従来のヒーローは守り役に徹していますが、本作では自らが自分を守り、さらにはテロリストを倒してしまうといった設定。「これまでにない大統領像を目指した」というハリソン君のインタビューを読みましたが、それにしてもあまりにも強すぎる！ そのスーパーマンぶりは、あの宇宙空母を撃ち落とした「インデペンデンス・デイ」の脳天気な大統領を凌ぐほど。訓練されたテロリ



文句なしのお正月娯楽大作「エアフォース・ワン」

「エアフォース・ワン」「コン・エアー」全国東宝洋画系にて公開中。

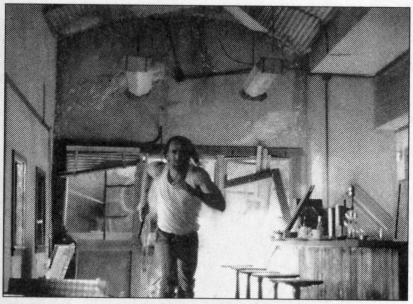
ストを素手で絞め殺し、ついにはジャンボジェット機まで操縦してしまう。「ID4」同様、この映画もクリントン大統領が絶賛し、それがアメリカでの大ヒットにつながったと聞きます。つまりは、今のアメリカは強い指導者を渇望しているということなのでしょうか？ そのうち、ゴジラでも倒してしまう大統領が登場するかもしれませんね。

コン・エアー、お台場で観る

「コン・エアー」、お台場の試写会で観ました。こちらも「ザ・ロック」に続いてサービス満点。「エアフォース・ワン」とは対照的ですが、非常に面白かったです。さすがジェリー・ブラッカイマー制作、監督が違ってもツボを外しません。1本で映画3本分くらいの見せ場と泣かせシーンもあり、こちらも年末お勧めの映画に間違いありません。とにかく主人公が強い！ 強いというか、何もしていないのに、なぜか必ず爆発の真っ直中にいて、いくら吹き飛ばされても死なない！ これまでの映画ヒーローの中で一番打たれ強いのでは？「ザ・ロック」では格好悪かったニコラス・ケイジも今回ばかりは非常に格好いい！ イカしてます。

どちらも悪役が怖くないのが残念

「エアフォース・ワン」のゲイリー・オールドマンも「コン・エアー」のスティーブ・ブシェミも、常連俳優が悪役を演じているためか、怖さが半減している印象を受けました。喩えるなら、土曜ワイド劇場効果？ この手の映画は悪役のキャスティングがかなりのポイントを占めます。悪役を俳優だと認識してしまうと、その時点で我に返ってしまうものです。中でも「エアフォース・ワン」のオールドマンは最近、露出し過ぎ!? 一時期の悪役トミー・リー・ジョーンズのようでもあります。このまま行くと、オールドマンも「バットマン」の敵役に抜擢されるかもしれません。良い俳優なので、ハリウッドももう少し考えて使ってほしいものです。



アクションシーンの乱れ撃ち「コン・エアー」

仮想敵不在の時代

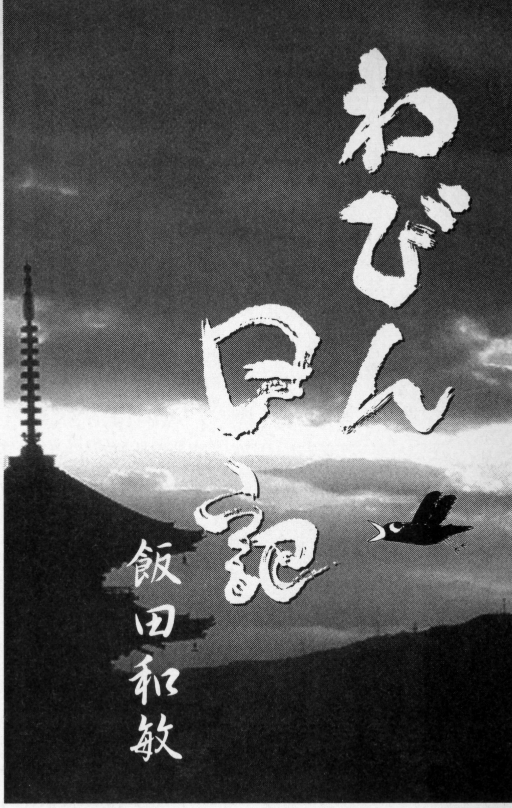
第1回目でも少し触れましたが、冷戦終結は冒険小説界に大きな打撃を与えました。英米の小説家たちは冷戦下のソ連を敵国とする「暗黙の正義」を元に創作を続けてきました。そんなある日、ベルリンの壁が崩れ、冷戦構造が崩壊、強大な仮想敵を失った冒険小説家の一部は失業するという事態にまで追い込まれました。

あれから5年、冒険小説やアクション映画での敵（絶対悪）は、テロリストや凶悪犯に移行しています。「メタルギア」も御多分に漏れず、そうです。そして、話を大きくするために、テロの道具として細菌兵器や核が用いられます。次に公開される映画「ピースメーカー」もその様です。今後もこの手の映画や小説がますます数多く作られると思います。見方によれば、テロという概念が衰退しかけた冒険小説界を救ったともいえます。ただし怖いのは、それがフィクションだけには留まらず、かなり現実味を帯びてきていることです。核を使ったテロこそ、架空のドラマでしか絶対に起こってはいけないことなのです。

「エアフォース・ワン」（AIR FORCE ONE）
テロリストに占領された大統領専用機〈エアフォース・ワン〉。全米最大の危機を回避し、囚われの家族を救うため、大統領が単身でテロリストに立ち向かう……。主演、ハリソン・フォード。監督、ウォルフガング・ペーターゼン。

「コン・エアー」（CON AIR）
模範囚ポーが乗った囚人移送用の専用飛行機が囚人軍団にハイジャックされてしまう。ポーは故郷の妻に逢いたい一心で、囚人軍団と戦う決意をする……。主演、ニコラス・ケイジ。監督、サイモン・ウェスト。

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」など、独特な世界観を持つゲームデザイナー。現在「メタルギアソリッド」を鋭意制作中。ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。



わびん日記その7

9月某日

シャーラタンズ（注1）来日公演。前売りチケットを買っていなかったので行かないつもりだった。しかし、公演日が近づくにつれ心が踊りだす。観たい、観たい。3日前になってチケットを探しはじめたがどこへ行っても売り切れと言われてショボーン、諦めムード。ところが、開幕直前にS君が当日券が出てる事を連絡してくれた。急いで会場の赤坂ブリッツへ。約2時間のライブが終わった後、トンボ帰りで仕事に戻る。あわただしかったけれど、十分にリフレッシュ。シャーラタンズはひたすら前向きでさわやかだった。がんばろうという気持ちが込み上げてきた。

9月某日

3回目を迎えた東京ゲームショウ。いよいよ、ゲームのお祭りとして定着した感じだ。会場へ行って驚いたのは、普通の感じのお客さんが多いこと。女の子グループもいくつか見かけた。ゲームもとうとう一般化したんだなぁ、と、思う。こうした傾向はゲーム業界的には好ましい現象とされている。しかし、僕は複雑な気分だ。メジャー化することによって、いかがわしさやいいかげんさといったテレビゲームが本来持っていた暗い輝きが失われてしまうような気がするからだ。そんな事を考えて一瞬暗くなってしまったけれど、これはこれでいいと思い直した。そんな状況だからこそ、自分の作るべきゲームの姿や自分の立ち位置がはっきりするからだ。

9月某日

東京ゲームショウ2日目。ゲーム業界で生きていくことの切なさをフォークするバンド「ハッピー・アンド・ラッキー」のステージ。今回はなぜかセガブースに登場。アコースティック編成。だんだん様になってきたと思うが、どうでしょうか？

9月某日

映画「フィフス・エレメント」。CMとか予告編を観た限りでは、哲学的なSF超大作というイメージを持っていたけれど、全然違った。手塚治虫の初期作品を彷彿とさせる宇宙冒険活劇。面白かったけど、すぐに忘れちゃうだろうな。

9月某日

スティーブ・ライヒ（注2）のオペラ「CAVE」を観る。仕事が詰まっていて疲れてたけど、頭がスッキリして良かった。再生される映像とリアルタイムの演奏の同期が完璧で、それだけで気持ちいい。宗教対立がテーマなのだが、そうした問題に対していまいちリアリティーが持てないのは文化の違いだろう。ただ、それだけに素直な態度で作品を鑑賞できたような気がする。それが、いいことなのかはわからないけど。

9月某日

モーフィン（注3）のライブ。リーダーのサンドマンさんは、独特のムードを持った人で、ゆったりとしたリズムでライブを進行させていく。会場は和みつつも、モ

(注1) シャーラタンズ：イギリスのロックバンド。マンチェスターブームの後押しでデビューした多くのバンドが消えていく中、しぶとく生き残っている骨っぽいバンド。音楽的中心だったハモンド奏者が事故死するという不幸に見舞われたが、がんばっている。がんばれ。(注2) スティーブ・ライヒ：現代音楽家。ミニマルミュージックの大巨匠。近年になってテクノ（ダンスミュージック）的文脈からも再評価されている。(注3) モーフィン：アメリカのロックバンド。ベース（2弦しか張っていない！）、サックス、ドラムという渋い3人編成。でも音はデカい。そして、ダイナミック。

んわびんわびんわびんわびん

わびん日記

ーフィンの奏でる海の如きロックにはまっていく。終盤、サンドマンさんが「いいライブが出来た、それはみなさんのおかげです」と言いながら、観客の一人一人を指差していった。

9月某日
N64DDの新作の制作がある事情により難航している。つらい。

9月某日
体の具合があまり良くない祖母を見舞うため、一人で郷里に帰っていた父が急死した。あまりにも突然のことで事態が呑み込めない。

10月某日
様々な事後処理に追われ、しばらく仕事は休み。

10月某日
経験したことがない種類の疲れを感じている。それに加えて、虚脱感、寂寥感、怒り、悲しみ、悔い、そういう感情が心の中で常に暴れていて、困る。それでも葬儀の準備などで忙しくしている。

10月某日
葬儀。良い天気の静かな日曜日。

10月某日
多くの人が励ましてくれる。感謝。

10月某日
むかし僕が散々迷っておかしな事をやっていた時、父は黙っていてくれた。今、僕がこうして好きなことをやりながら暮らすことが出来るようになった半分は父のおかげだ。いつもそれを思っていたにもかかわらず、一度たりともその気持ちを表明することが出来なかった。それが悔やまれてならない。とてもやさしい人だった。多くの人に惜しまれながら、54歳で逝ってしまった。

＊　＊　＊

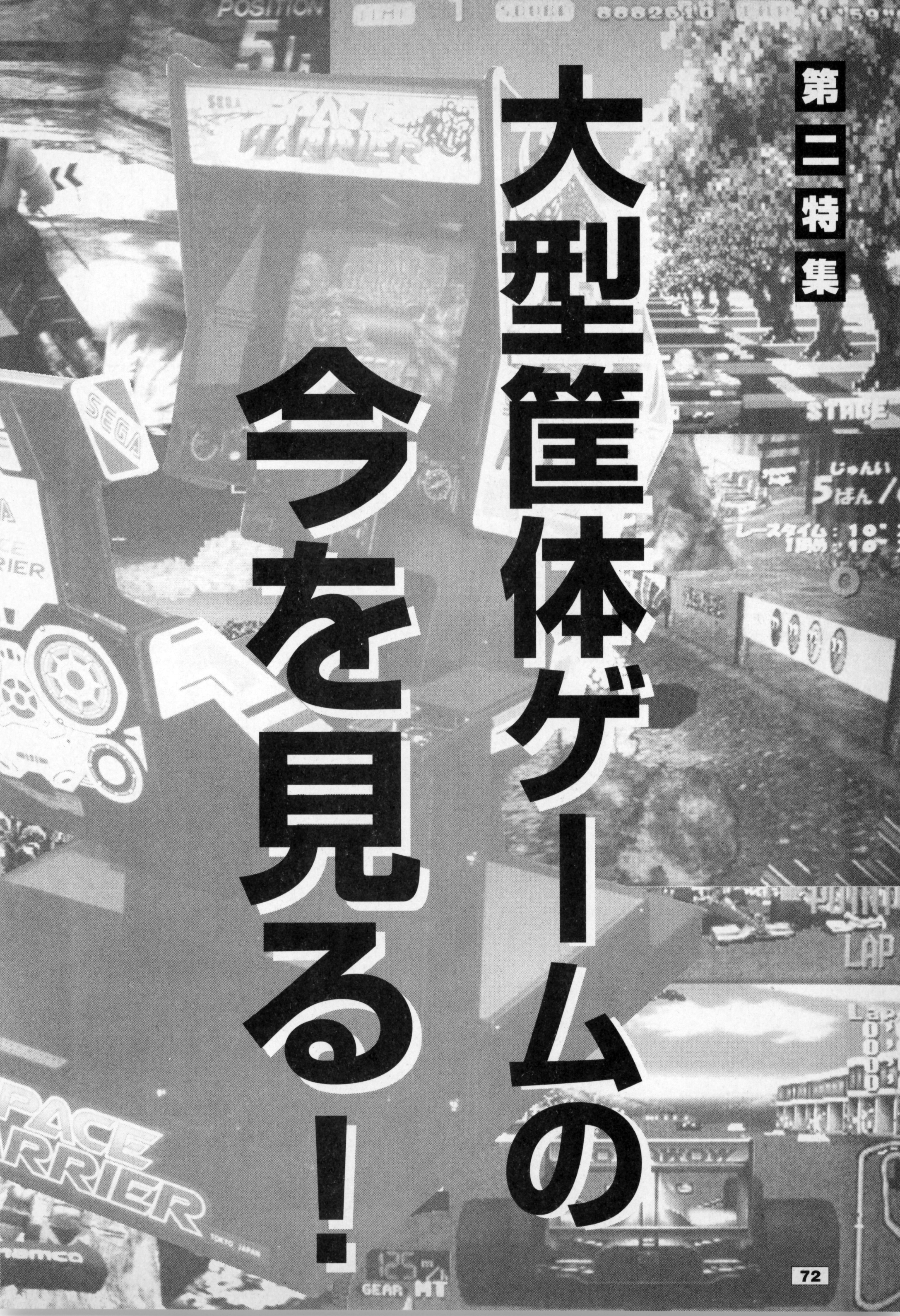
学生時代から僕は一人暮らしをしているので、父とは月に一度ほどしか会わなくなっていた。たとえ会ったとしても、挨拶程度の会話しかしていなかった。父は僕にあまり多くを尋ねることはなかったが、僕のことが心配だったのだろう、この連載を毎号欠かさず読んでいたらしい。それを知ったのは今から半年ほど前だ。それから僕は、父への便りといった意味も含めて、この連載を続けていた。

＊　＊　＊

父は生涯の大半を公害抑制の研究に捧げた。僕の作品「太陽のしっぽ」は裸の人間が自由気ままに野山を駆けるゲームだ。それを父が喜んで遊んでいる姿を見たことがある。その光景を思い出すと、僕は少し嬉しくなれる。



プロフィール 飯田和敏（いいだ・かずとし）ゲーム作家。アートディンクのディレクターとして「アクアノートの休日」、「太陽のしっぽ」を発表。その後、突然の退社を表明。現在は（有）パーラムを設立。ＪＡＶＡを使ったネットゲームを発表するなど、新たな創作活動を行っている。



第二特集

大型筐体ゲームの今を見る！





バラエティに富んだ展開を見せる大型筐体。それが目指すところ、魅力とは何だろうか。

最近、ゲームセンターの大型筐体が人気である。人目を引く場所に置かれた大型筐体には大勢の客が群がり嬌声を上げている。こうした大型筐体をメインに据えた、都市型テーマパークも続々オープンし、人気を博している。

ユーザーの声を拾ってみれば、一目で分かる操作方法や気軽に遊べるところ、仲間同士で対戦できるところなどを大型筐体の魅力として上げることが多い。確かにハンドルや銃といった入力デバイスを見ればそのゲームが何をするゲームなのかは一目瞭然である。また、対戦や協力プレイは必ずといっていいほど、どの大型筐体ゲームにも付属している要素である。

こうした分かり易さ、大勢でも楽しめるという点から、大型筐体はゲームマニア以外の一般層への受けもいいといえる。「ロストワールド」の筐体に乗り込むカップルや女性客。「アルマジロレーシング」に熱中する父親とそれを応援する子供たち。「トップスケーター」に興じる今風の若者たち。「電車でGO!」に至っては普段ゲームを遊びそうにない中高年層の支持をも集めている。また、プライズ、メダルマシンといった筐体は相変わらず安定した人気を誇り、特にシールプリントマシンが女性を中心とした層に高い支持を受けていることはご存じだろう。

このように幅広い層への訴求力を持つ大型筐体は、いまやゲームセンター側にとってもなくてはならない存在になっているようだ。目立つ筐体による集客効果や、特定ジャンルに偏らない品揃えの為に不可欠と言い切るゲームセンターも多く、また（筐体が占有する面積の問題もあって単純に比較はできないが）、人気格闘ゲームと同程度のインカムを稼ぎ出す大型筐体もあって、「サイクルの速い格闘ゲームよりよっぽど割がいい」というゲームセンター経営者の話も聞いた。また大型筐体のみで営業すれば24時間営業できるといった現実的な問題を挙げるゲームセンターもある。

従来からのビデオゲームのユーザー層がマニアに固定され、その数が徐々に減る傾向を見せる昨今、バラエティにあふれ、新たな層を掘り起こしうる魅力と力を持った大型筐体は、今ゲームセンターの新しい顔になろうとしているのかもしれない。

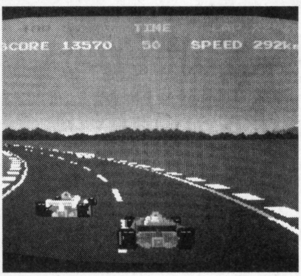
大型筐体進化論

ゲームという世界で繰り広げられた進化と絶滅の歴史をここでひもといてみよう

いかに大型筐体は進化を遂げていったのか

ビデオゲームの筐体の原初の形は、米国で主流のアップライト型とテーブル型に分類される。テーブル型は「店のテーブルをゲームに替えてちょっと儲けてみませんか」というゲームの隙間産業的側面を色濃く残した筐体だが、インベーダーブームでそれが普及したことで以降の基本形となる。しかしアップライト型は、正座好きも一因か日本には定着できずに消えていってしまった。

　さて、このテーブル型筐体が現在の大型筐体へ進化する為に必要なものは2つあった。一つはレバー、ボタン以外の入力方法、もう一つはよりプレイヤーの感覚に近い主観視点である。それは大型筐体の目指す、より現実感のある遊びにとっては必要不可欠だった。実は、より強い刺激という武器でビデオゲームがゲームの主役の座から引きずり下ろしたエレメカには既にこの2つはあった。ハンドルとアクセル、操縦桿による入力や、プレイヤーの主観視点を採用したエレメカは決して少なくなかったのだ。ビデオゲームの筐体の進化は、まずエレメカに追いつくところから始まったのである。「モナコGP」('79年・セガ)は、



今では家庭用ゲームでも当たり前に採用しているビハインドビュー。プレイヤーが操る車をその背後から眺める視点はアーケードのレースゲームではこの作品が初めて本格的に採用したのだ。意外である。トップビューでは再現できないレースの迫力が受けて大ヒット、後のレースゲームの基礎はここで作られた。富士スピードウェイという実在のコースを走れることも魅力の一つ（遠くに富士山が見える）。続編のIIではコースが4つに増える。接触すると簡単に爆発してしまうナイーブな車を操るのは緊張感があった。昔のレースゲームを引きずっていた部分だともいえる。

ポールポジション

'82年・ナムコ

大型筐体名作進化年表

'79年 モナコGP（セガ）
'82年 ポールポジション（ナムコ）
'83年 TX-1（タツミ）
…3連の大型画面が印象的
スターウォーズ（アタリ）
…これを越えたSWゲーム、未だ無し。
'85年 ハングオン（セガ）
'86年 スペースハリアー（セガ）
アウトラン（セガ）
'87年 アフターバーナー（セガ）
ファイナルラップ（ナムコ）
オペレーションウルフ（タイトー）
ミッドナイトランディング（タイトー）
'88年 ギャラクシーフォース（セガ）
ハードドライビン（アタリ）
…ポリゴンRCG。

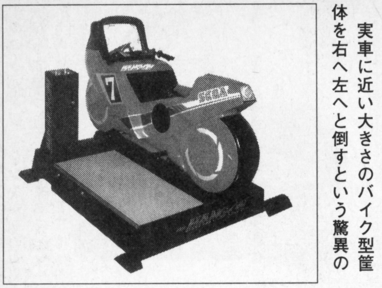


ハンドルとアクセルを使うものの、画面は自車を見下ろすトップビュー。テーブル筐体から大型筐体への進化の過程を示す貴重なゲームだといえる。さてビデオゲームがようやく主観視点を手に入れたのは'82年、ナムコの「ポールポジション」の登場を待たなくてはならなかった。

ようやくエレメカに追いついたビデオゲーム。だがその後はエレメカには成し遂げられなかった独自の進化を始める。ラジオや車をコンパクトにして成功してきた日本人の性か、本来なら遊園地で遊ぶ大きな乗り物をゲーセンに持ち込むがごとく、筐体自体を動かし始めたのである。史上始めて動いた筐体はセガの「スペースハリアー」。初めてにしてはかなり派手で、自機の動きに合わせて前後左右斜めに動いた。危険防止のシートベルトなどに遊園地の乗り物の痕跡を見ることが出来るが、実際に着けて遊ぶ人を見ることは稀だった。こうしたセガの体感筐体は、折からの好景気もあって、暴走ともいえる進化を続ける。水平方向に720度も回転する「ギャラクシーフォース」は、プレイ中順番待ちの客と視線を合わせることさえ可能だった。そしてこうした流れの頂点にあったのが、かの有名な「R-360」であった。しかし全方向可動はさすがに進化のし過ぎだったのか、これ以降「動く」という方向性はそれほど求められなくなっていく。かげりつつあった景気も無関係ではないだろう。さて忘れた頃に突然変異的に現れた超大型可動筐体「スピードキング」は、自らの大きさの為、人の目に触れる機会は極端に少なかった。

一部大型筐体が巨大化を続けていた中、近づく不景気を察知したものたちは「ファイナルラップ」(初の通信対戦大型筐体)を経て群れて生きることを覚え、加えてよりかしこい頭脳、ポリゴンを得て、その体をよりコンパクトに、またその頭の中身で戦うようになった。だが限界がくるのは予想外に早く「デイトナUSA」「リッジレーサー」以降、中身の変わらない亜種が数多く登場している。

こうした状況下で、全く違った方向から進化の方向をさぐる集団も現れた。ナムコの「アルペンレ



実車に近い大きさのバイク型筐体を右へ左へと倒すという驚異の操作方法と、やはり大きくて目立つ筐体が当時大きな話題となったバイクレースゲーム。セガの体感ゲームシリーズの第1弾。鈴木裕氏制作ということでも有名。だがさすがにこの筐体は大きすぎて、筐体にあるステップに足をかけバイクに乗るように遊ぼうと思うと遊べず、仕方なく両足をついて遊んだものである。さて続編の「スーパーハングオン」ではこのバイク部分がいきなり小さくなったが遊びやすくなったことは確実。その後のバイク型筐体の大きさの基本となっていった。

ハングオン

'85年・セガ

クラッチもついてます。

'89年
ウィニングラン(ナムコ)
…ポリゴンを初めて採用した和製RCG
ナイトストライカー(タイトー)
…いまだファンの多い名作STG

'90年
エアインフェルノ(タイトー)

'91年
R-360(セガ)
レールチェイス(セガ)

'92年
バーチャレーシング(セガ)
…「VF」を生んだ作品ともいえる

'93年
リッジレーサー(ナムコ)
サイバースレッド(ナムコ)
…斬新だがバーチャロンになれず

'94年
デイトナUSA(セガ)
バーチャコップ(セガ)

'95年
レイブレーサー(ナムコ)
アルペンレーサー(ナムコ)
スピードキング(コナミ)
…R-360以上に希少価値高し

'96年
電脳戦機バーチャロン(セガ)
SCUD RACE(セガ)
プロップサイクル(ナムコ)
サイドバイサイド(タイトー)
GTI-CLUB(コナミ)
…対戦台が少なかったのが残念

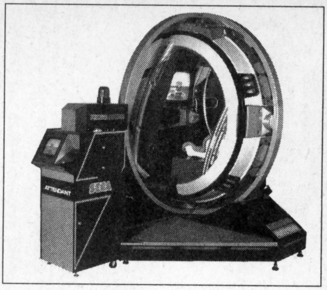
'97年
アルマジロレーシング(ナムコ)
電車でGO!(タイトー)
ザ・ロストワールド(セガ)
ファイナルハロン(ナムコ)

ーサー」に始まる一派である。彼らは大型筐体が持っていたコックピット的発想を捨て、プレイヤー自らが体を動かすことを楽しませようとしたのである。スキーやスノボなど一般受けする題材を選んだことで、一般層をも取り込んだ彼らは、「ファイナルハロン」「トップスケーター」などの筐体を生んでいく。自らその食性を変えて環境に適応した訳だが、数を減らしながらしぶとく生き残っていた、体を使うゲーム、エレメカとの交配の結果という点も見逃してはならない。

最後に野に咲く小さな花、タイトーのシミュレーターシリーズについて言及しておく。「ミッドナイトランディング」などで一部の強い支持を受けながら、その内容から地味な印象を持たれていた同シリーズだが、「電車でGO!」でついに大輪の花を咲かせることに成功している。

　大型筐体が混在する現在の状況へ至る経緯は以上の通りだが、この先何が覇権を握り生き延びるのかは分からない。一ついえることは、そこに働くのが適者生存の原理だということだろう。

マイケル・ジャクソンがセガから買って帰ったことで有名な'88年の「ギャラクシーフォース」の左右720度回転にも驚かされたが、こちらはもっと衝撃的。天地さえもひっくり返るこの筐体は、ゲームと呼ぶにはあまりにも恐れ多かった。筐体の性質から常に専属のオペレーターが付き「ポケットの中身は出してくださいね」などといわれたりもするが、きちんと中身を出して背面飛行を楽しみたい。今でも活躍しているアミューズメントスポットは意外とあるらしいので、探して乗ってみたい。この筐体に新しいゲームを載せるという話を聞かないのが残念だ。



R－360

'91年・セガ

「プリント倶楽部」、アトラスの次なる戦略

アトラスとセガが共同開発した「プリント倶楽部」は、全国で2万台（類似品を合わせれば4万台）が設置されている、誰もが知る業務用アミューズメント機器だ。

「プリクラ」人気がピークに達した'96年秋～年末は一台あたりの平均稼働率が一日百回を超え、今でこそ三十回程度に落ち着いたが、それでも大型筐体の中では抜群の収益率を誇っている。

しかし国内市場が飽和しつつある現状では、次なるアトラスの事業展開に期待が集まるところだ。



彼女たち以外の年齢層にも支持されるのだろうか？

すでにアトラスは、国内の5～6倍程度と推計される海外市場の販売体制を整えている。米国には試験配備され、その評判は上々のようだ。

一方、国内でも文字入力機能仕様や透明保護シール等関連グッズの充実と、販売促進を狙っている。中でも、人気のポイントである写真枠のデザインを通信衛星を使いデータ配信する新サービスを始め、これにより写真枠の変更を毎日でも可能にした。また名刺などの利用を見込んだ企業レンタルを開始し、その狙いはビジネスユースにまで拡大している。このことはアトラスの店頭公開広告コピー「娘のプリクラ。父のプリクラ。」からも見て取れるだろう。

しかし「プリクラ」関連の特許問題や、株価の店頭公開価格下落など楽観視出来ない点も多い。「プリクラ」がただの一過性のブームで終わるか、世界中を巻き込むアミューズメント機器になるか、アトラスの今後に注目したい。

ロストワールド

メーカー：セガ／機種：アーケード
ジャンル：STG／発売年度：'97年



「ロストワールド」は襲いかかる恐竜を撃つガンシューティングゲームだ。前作「ジュラシックパーク」は「レールチェイス」から続く、セガのスピード感と爽快感にあふれる体感ガンSTGの流れにあったのだが、ターゲットを的確に狙い撃つ今回の「ロストワールド」は、むしろ「バーチャコップ」に近くなった。機関銃を乱射する前作に対して、ハンドガンで狙い撃つ今作には、正確に1頭ずつ恐竜を倒していくテクニカルな楽しさがある。恐竜のリアルな動きもみもので、暗い筐体内で騒ぎながらプレイするのが楽しい。相性診断も出るので特にカップルにはオススメだ。娯楽と技術の融合が見事な大ヒット作。

アルマジロレーシング

メーカー：ナムコ／機種：アーケード
ジャンル：RCG／発売年度：'97年

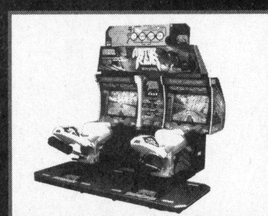


「アルマジロレーシング」はトラックボールを使いアルマジロを操作するという、一風変わったレースゲームだ。ボールを転がすスピードと方向に合わせてアルマジロが走る。そう、ただボールを転がすだけなのだが、これが異常に楽しい。両手で必死にボールを転がしている間、頭の中はカラッポで、気が付くと全身汗だく。アナログな操作方法が、ゲーム本来の楽しさを際だたせることに成功している。また、3Dポリゴンによる奥行きのあるレース画面は臨場感にあふれており、2D画面では出せなかった感覚だ。

1位になると表彰台の上で嬉しそうに飛び跳ねるアルマジロ。コロコロ走る姿がとても愛らしい。

モーターレイド

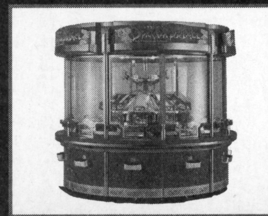
メーカー：セガ／機種：アーケード
ジャンル：ACG／発売年度：'97年



近未来的な世界観を背景にしたセガの新作対戦バイクレースゲーム。レース中に武器を使って戦うという新要素が加えられている。簡単に発動できる高速モードにより、戦いに注意力を向けられる余裕を作り出しているが、やはりスピーディーな展開のレースをこなしながらライバルたちを攻撃するのはなかなか難しい。少ないプレイ回数ではこのゲームの楽しみを味わえない。だが、それを乗り越えれば、敵を上手く倒して高得点を狙うなどという楽しさが待っている。タイムよりも高得点を狙った方が楽しいといえるかもしれない。変化に富んだコースも面白く単にレースゲームとしてもなかなかの出来である。

ドラゴンパレス

メーカー：コナミ／機種：アーケード
ジャンル：ETC／発売年度：'97年



メダルゲームコーナーで一際目を惹くコナミの「ドラゴンパレス」。タイミングよくメダルを入れてデジタルを回す。絵柄が揃えば当たりとなり、筐体上部の大皿からメダルが降り注がれる。大量に積まれたメダルを筐体の可動部分が押し出して、払い出し口にメダルが落ちるというのが一連の流れだ。リーチアクションの楽しさ。絵柄が3つ揃った時の快感。大当たり時、ドラが鳴り響く中、大皿から数百枚のメダルが降り注がれるという派手な演出。これはパチンコの持つゲームとしての楽しさだけを抽出したメダルゲームである。気持ち良さはほとんど変わらない。出費が1000円、2000円で済むところがなお良い。

ナムコ制作者が語る エレメカ その魅力

誰でも子供の頃に触れたことがあるはずのゲーム、エレメカ。ビデオゲームの陰に隠れて子供たちの人気を集めるエレメカの今を聞く。

エレメカの老舗メーカー、ナムコ

ビデオゲームメーカーとして押しも押されもせぬナムコ。だがナムコにもう一つの顔があるのをご存じだろうか。エレメカメーカーとしての顔である。そしてその歴史は、ビデオゲームメーカーとしてのそれより遥かに長い。

ナムコ初のエレメカ「ペリスコープ」(潜水艦から敵艦を魚雷攻撃する大型射的)は1965年に登場したが、ナムコのビデオゲーム第1号「ジービー」の登場はそれから13年も後、1978年のことになる(スペースインベーダーの登場も同年)。しかし、ゲームとしての歴史は長いものの、現在、エレメカは華やかなビデオゲームの陰に隠れがちだ。そこで、最近では「技脳体」の開発に携わったナムコEM開発部指田稔氏、小竹信一氏にエレメカの現在を伺った。

インダストリアルデザインの世界からエレメカ制作に入った指田氏は語る。「もともとエレメカには『F1』('76年)や『サブマリン』('78年)といった本格シミュレータを指向した流れがあった。その方向性が発展したのが今のビデオゲームです。それとは別の方向、ただのレバー入力ではない、体を使った入力という方向性を持つのが今のエレメカということになります」。確かにエレメカには、筐体のアームを左右に倒すことで腕力を判定する「Mr.プロレス」('83年)や、モグラ叩きタイプの名機「ワニワニパニック」('89年)など、体を実際に動かして遊ぶ筐体が多い。中には声の大きさを判定する「ワギャン」('87年)という筐体まである。まさにエレメカは全身を使った遊びを指向しているといえる。



(株)ナムコEM開発部主任　指田稔氏

「アームを倒す」、「叩く」、「大声を出す」といったように、入力自体が特殊で、それを筐体全体を使って遊ばせるエレメカは、当然ビデオゲームとは制作の過程が異なる。アイディアを実際に手に触れられるものにしなくてはならないからだ。企画を担当している小竹氏は語る。「企画を考えると、日曜大工みたいに適当に作ってみるんです。それでそのアイディアのゲーム性を確かめてもらったりする」「『ドドンガドン』というエレメカの仮筐体は僕が作ったんですが、怪獣を僕が動かして偉い人に遊んでもらった。たまに当てさせてあげたりして『楽しいですか?』って(笑)」(小竹氏)。こうしたゲーム性の確認のみならず、テストプレイも実際自分の体を使って行わなくてはならない。パン



「モスキートアタック」('94年)上野の百貨店屋上にて稼働中。

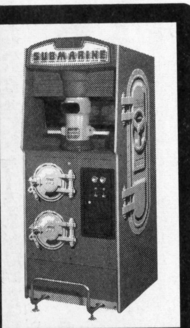
チングマシンなどの場合は「スポーツジムよりつらいです（笑）」と両氏は語る。こうした形のあるモノを作る特殊性に加え、変化のスピードの速いコンピュータ相手の現場と違って、昔からのベテラン技術者が今も現役で活躍していることもエレメカ制作の特色だといえる。「『サブマリン』の制作者がいまも現役で、遅くまで一人で残っていろいろ作ってます。本当に職人なんですよ」（小竹氏）「CADなんか使わずにさっと線引いちゃったり、設計もなんで？　というくらいにはやい。すごくかっこいいんですよ」（指田氏）。そして両氏が制作した「技脳体」の基礎技術は、この「サブマリン」制作者の技術研究によるもの。ベテランの手になる技術を若手の制作者が商品化する。エレメカの歴史の長さを物語る人のつながりだ。「ベテラン技術者は今のゲーム見て『進歩っていうのはすげえなあ』とかいってますけど、多分ああいうのを目指して当時は作ってたんでしょうね」（小竹氏）。


（株）ナムコEM開発部　小竹信一氏

エレメカが進む新しい方向性

ビデオゲームとは別の方向を模索し数々の遊びを提供してきたエレメカ。しかしちょうど2年ほど前「お客さんが見返りを要求するというか。純粋に点数を競うようなエレメカが全然だめになった時期があった」（指田氏）という。確かに現在でも、以前エレメカがあった場所にプリクラやプライズマシンが置かれているのをよく見かける。だが、ここにきて徐々に状況は変わりつつあるようだ。「プロップサイクル」や「ファイナルハロン」にはプレイヤー自ら体を動かすエレメカ的な要素が多分に採り入れられ、また逆に「技脳体」は、スライドするボールをビデオ画面にぶつけることでプレイヤーの様々な能力を測定する。「ビデオゲームの方は体を使う要素を、エレメカの方は『技脳体』のようにビデオ画面を使う。お互いに近づいている」（指田氏）。

新たな段階を迎えたエレメカ。そのエレメカ制作の魅力について、小竹氏はこう語る。「エレメカは形として、それも長い期間残ります。『サブマリン』なんか今でも現役で動いてますから。今僕らが昔のゲームを懐かしむように、僕らのゲームを今の子供たちが大人になって懐かしんでくれたら嬉しいですね」。単純なルールの中で、体を使った遊びを楽しませてくれるエレメカは、ゲーム本来の魅力をプレイヤーに再確認させてくれる。エレメカが再び活躍の場を広げようとしているのは、ビデオゲームがますます複雑になる中で、時代が再びそうした楽しさを求め始めたことの現れだといえるだろう。



「サブマリン」（'78年）
潜水艦の潜望鏡を覗き敵艦を魚雷攻撃するシューティングエレメカの名機。歴史的なヒットを記録。その発想は現在の体感ゲームに通じる（写真は輸出仕様のもの）



「技脳体」（'96年）
スライドするボールをハーフミラーを使ったビデオ画面に当てて、人間の様々な能力を判定してくれるエレメカ。TV番組にも登場していたのでお馴染みだろう。

斬る! SERIES 第1弾

ギャンブルゲームと診断ゲームを斬る!

「金を賭けないギャンブルが面白いはずがない」「診断ゲームはインチキだ」というあなたの声にゲーム批評がこたえます。編集部の精鋭が奴らを斬って差し上げましょう。

獲物 ギャンブルゲーム

斬り込み隊員 古庄・日野

さてただ遊ぶだけなのもつまらないので、ある罰ゲームを決め2人で勝負することに。初めに挑戦したのは競輪と競艇。コナミの「ハイパーケイリン」と店舗オリジナルの「スーパーエキサイトボート」だ。選手などの細かいデータに加え、「ハイパー」は競輪選手を実名で登場させ、「スーパー」ではボートコースに実際に水を張る（たまに店員、バケツで注水）ことでより現実感を高めようとする工夫がなされている。しかし両者とも肝心のレース自体に迫力がない。『ハイパー』は競輪のラスト1周のスピード感を表現できておらず、『スーパー』はスピード感はあるものの、ボートが決まったコースを進むため『まくり』や『まくり差し』といった競艇ならではの展開を再現できていない。次回作に期待したいっ！」とゲーム批評的に憤る日野くん。さすが幼少の頃からバクチ場に親しんできた男。しかし10レース中1レースしか的中できなかった点、その実力に不安が…。

次に挑戦したのは競馬。筐体にはセガの「ロイヤルアスコットⅡ」を選んだ。この筐体の最大の特徴は筐体前面のプロジェクター画面。この画面上でミニチュアによ

獲物 診断ゲーム

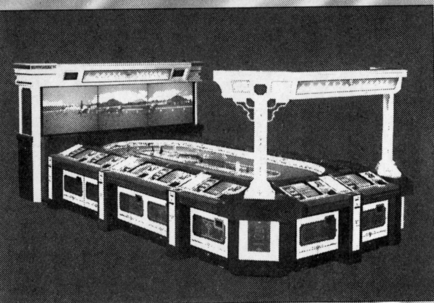
斬り込み隊員 ゲーム批評オールスタッフ

見事メダルゲームに斬られた日野くん。奴がまたとんでもないことを言い出した。「占いマシンはインチキだ。俺が斬る！」。最近斬りたがりで困る。だが最近の占い、診断ものにはかなり変わったものもあるらしい。一人憤る日野くんと興味津々の編集部一行は早速ゲーセンへと向かった。

まずは、以前流行った「究極の選択」的な2択の質問への回答によってアブノーマル度を判定するナムコの「アブノーマルチェック」を試す。質問、回答をただ繰り返し判定をプリントアウトという筐体とは違って、コスプレキューピーによる演出や判定結果のコメントの多様さなどプレイヤーを楽しませる要素が多い。

さてめでたくアブノーマル王になったのは新人田中くん。「可愛がってる犬、ブサイクな異性。Hするなら？」に迷わず犬と答えりゃさ。それも冗談ではない模様。その後も「やっぱ犬でしょ」を連発。ヤバイ、本物か!? さて肝心の日野くんはノーマルと判定されたが編集部では少数派。「なぜノーマルなんだあ」と憤るが、違うぞ、それでいいんだ。

さて次は「街みか」小野さんの強力なプッシュのあったナムコの


実際の競馬の練習も出来そうな「ロイヤルアスコットⅡ」。

って行われるレースをCGで同時実況するのである。競走馬などのデータのリアルさもあるが、この迫力のあるレースシーンのおかげで、かなり本物に近い感覚を得ることができる。

さて最終レースを迎えた2人の勝負。古庄の残りメダル34枚に対し、日野くんはたったの1枚。そして日野くんはその1枚を倍率58枚の①-⑥に賭けた。当たれば勿論逆転可能。ところがその①-⑥が好調。そのまま決まってもおかしくない。と、負けが込んで黙りがちだった日野くん（普段は物静か）がやおら立ち上がり叫んだ。「いちろくっ！　いちろくぅぅぅぅ!!」。その姿は競馬場で見かけるおやじそのまま。しかしその願いが通じたのか、なんとレースは①-⑥で決着。日野くんは土壇場で58枚をゲットしたのだ。

賭けた後のドキドキと当たった後の高揚感がギャンブルの魅力。そこを上手く演出し見せてくれるものは、たとえお金を賭けないゲームでも面白いものなのだ。

さて勝負の結果だが、日野くんの大逆転！　はやっぱり幻だった。古庄も同じ目に5枚もメダルを賭け大量290枚をゲット。罰ゲームは日野くんが行うハメとなった。

その日行われたG1レース菊花賞。テレビを見つめる日野くんの手に握られた馬券は、罰ゲームとして無理矢理買わされた倍率1000倍の超大穴馬券。しかしそんな馬券が当たるハズもない。

翌日のコンビニで昼ゴハンを買う日野くん。袋の中身はおにぎり1個だけだ。

「スタアオーディション」。オーディションを街かどで行うという豪快な筐体。だが芸能プロのアミューズ、ホリプロとニッポン放送の協力を得た本当のオーディションなのだ（ただし1次審査）。写真を撮影し、選んだ職業による能力検査により判定。合格者はプリントアウトをナムコに送って次の審査を待つ。中京テレビ「セーラーファイター」で見事デビューを果たした「街みか」小野さん。さては更に上を狙っているな。結果は小野さん合格！　日野くんも合格。判定によれば「第2のイッセー尾形と呼ばれる」らしい。何やら嬉しそうだ。斬るのはどうした？

最後は、今回最も怪しげな筐体セガ「オーラ写真倶楽部」だ。プレイヤーのオーラでその人を判定するというが、手の平を筐体の金属部分に置いて本当にオーラが判定できるのか？　日野くんもようやく斬る相手を見つけたという表情。危うし「オーラ写真倶楽部」。この筐体で気になったのは、判定結果のコメントが一般的過ぎてちょっとつまらないこと。判定のコメントもこうした筐体の大きな楽しみなのではないだろうか。

さて日野くんが筐体に斬りかかろうとする時、事件は起こった。画面に映った文字は「批判の人」斎藤編集長のことだ。これほど編集長にふさわしい言葉がかつてあったか！　いやない！　「オーラ写真倶楽部」の大逆転である。

結局何も斬れなかった日野くん。次なる獲物を探しているようだが、登場の予定は当分ない。そして彼の明日の昼ゴハンはやっぱりおにぎり1個なのだ。

斬ったマシンのオススメ度

ハイパーケイリン	★
スーパーエキサイトボート	☆☆
ロイヤルアスコットⅡ	★★★★
アブノーマルチェック	☆☆☆☆☆
スタアオーディション	★★★
オーラ写真倶楽部	☆☆

ゲーセン事情特別編
都内屋上紀行
〜失われつつある風情を求めて〜
その2

平成10年1月発行　第13号
編集発行人　古庄浩二
発行所 マイクロデザイン出版局

またもや屋上を巡る旅に出発す

今回のゲーセン事情は特別編。都内屋上紀行パート2です。前回（9号）都内の屋上を探訪してから1年余。その間、屋上はどのように変化したのか。再び屋上を巡ってみることにする。
まずは大井町阪急百貨店屋上へ。



有楽町そごうの妙見堂。ありがたい菩薩様が鎮座している。例祭は春、秋の２回だ。

この屋上はペット屋、神社、ゲームと屋上三種の神器が揃い状態がいい。輸出仕様らしきモグラ叩き「MOGURA」は1回100円という勇気のある料金設定。おまけに右下、赤い頭のモグラはいくら叩いても点が入らない無敵モードだ。またペット屋の水槽にはミドリガメが250匹（推定）。皆日向ぼっこしに水からあがろうとするが唯一の陸地は既にカメでいっぱい。何度も何度も同じ場所から他のカメを越えて陸に上がろうとしては落ちる懲りない奴や「俺は水の中でいきるぜ」とばかりに深く潜ったままの奴もいる。かわいそうなのでお金を持って助けにいこう。

前回から何も変化のない新宿の屋上を確認しホッとしてから、さらに西へ。目指すは八王子そごう。なかなか充実した屋上の片隅で待っていたのはポップジョッキーさん。笑顔を絶やさないフロリダ生まれの17歳（推定）。彼の仕事はDJとポップコーン売りだ。かなりの人気者らしく当日ポップコーンは売り切れ。なぜかポップジョッキーさんの下半身は機械の中に埋もれているが、本人も気にしているので黙っていてあげよう。

さてポップジョッキーさんに別れを告げ、昭島駅前のショッピングセンター、エスパに向かう。2階建ての建物の割に屋上は充実。子供用の乗り物やエレメカはそれぞれ30種ほど。またゲームやエレメカも40種近い。郊外ということもありなかなかの構成だ。その中



小岩イトーヨーカドーの消防エレメカ「ファイアーデパートメント」。これは珍しい。

屋上で見かけたイカシた奴ら



パンダ（目がいっちゃってる）
パンダは屋上の人気アニマルだが、さて今の子供にどれくらい人気なのだろう。一部黒柳○子には大人気だ。



犬
青梅長崎屋の屋上で飼われている犬。この他に３匹いる。夜や雨の日はどうしているのだろう。その前になぜ犬がここに？



パンダカー
いろんな屋上で見かける人気もの。動いた先に放置されるので、あっちこっち散らばっているのが特徴。



町田のおまわりさん
日々パトカーの運行を見守る心優しいおまわりさん。黒目がちで下ぶくれ顔、それがウリだ。

でも、ナムコのファイナルラップの筐体に入ったスピードレーサーは、日本ではあまり見かけないまま消えてしまったレースゲームなので貴重だ。スピードレーサーとはマッハＧＯＧＯＧＯのアメリカでのタイトル。実写映画化の話もあった程アメリカでは人気だが、日本ではもう昔の話。なぜこのゲームが西東京の片隅で生き残っていたのか？　その理由は、おそらく近所の米軍横田基地にあるだろう。基地の米兵やその家族がここに買い物に来ることも多いからだ。もう一つ、あまり詳しく書けないゲームも発見。やけに小さな筐体。コントロールはパッドで行う新機軸。そしてそのボディに光るのは任○堂のロゴ。そう、ス一



八王子そごうの「ポップジョッキー」さん。彼は夜も屋上にひとりたたずむ頑張り屋だ。

○ーファ○コン。全国津々浦々のゲーセンでこっそり活躍する家庭用ゲーム機たち。横にコイン投入口があり時間制で遊べるのだが、イリーガルな香りがいっぱい。まあ深くはつっこむまい。

最後に行ったのは、前回、大工の源さんや、大空魔竜ガイキングや魔女っ娘メグちゃんの電気紙芝居が見られるビューボックスを見つけた青梅駅前の長崎屋。今回の目的は保存状態の確認。しかし、なんということか。古い筐体は影も形もないどころかゲームコーナー自体がない。とうとうつぶれてしまったようだ。ここにも時間の流れがあったらしい。せめてメグちゃんだけは見ておくべきだった。なぜか屋上で飼われている犬を前に、次の機会には東京を出ようと決意する。今回銀座を皮切りに小岩、渋谷、五反田、吉祥寺など都内10数カ所の屋上を巡ったが、中途半端に新しいなど魅力に欠けるところが多かった。東京はもう限界だ。東京都以外の屋上の情報を是非読者からも頂きたい。と告知して今回は終わろうと思う。

大型筐体、その生の声

プレーヤー側の声

「電車でGO！」

●昔から電車が好きでNゲージとかで遊んでました。最近になってプレイし始めたのですが、もう面白くて毎日やってます。（学生）

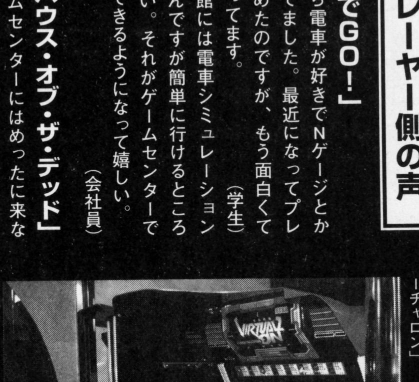
●博物館には電車シミュレーションがあるんですが簡単に行けるところじゃない。それがゲームセンターで気軽にできるようになって嬉しい。（会社員）

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」

●ゲームセンターにはめったに来ないけど、来ればガンシューティングとかやりますね。分かりやすいし、爽快感あってストレス解消になります。（ＯＬ二人組）

「電脳戦機バーチャロン」

●このゲームが出て2年近くになるけどもうずっとやってる。大型筐体のコックピットに潜り込むような雰囲気がいい。ビデオゲーム版もあるけどみんな大型筐体でやってますね。（高校生）



2年近くも人気のある大型筐体「電脳戦機バーチャロン」

ゲームセンター側の声

ゲームセンターも大きいところになると、集客率の問題やメリハリをつけるためにもビデオゲームだけでなく大型筐体は必要でしょう。ヒット商品であれば販売サイクルの速い対戦格闘ゲームよりも、お客様はよっぽどプレイされています。（新宿フラミンゴ店長）

屋上秘密情報：町田小田急屋上のペット屋のヒョウモントカゲモドキは斎藤編集長の私物という噂が…。

町田くんの一（いち）から始める大型筐体

電撃イライラ暗闘編

町田くん また一から始める

前号に引き続き登場となる町田です。無謀にも格闘ゲームに挑んだ前号がちょっと好評だったようで嬉しいというか悲しい。で、今回は大型筐体に挑めという。そして相変わらず何も説明してくれないまま送り出された俺は今、ゲーセンの中、「電脳戦機バーチャロン」というゲームの前にいる。おデブな緑ロボ（編集部注：ドルカス）を選んでスタート。説明書どおりレバーを前に倒してみると、前に動く。おーっ。横に倒すと、おっ横に動く。前方に障害物。避けてみる。おーーーっ成功だ。しばらくロボでうろうろうろ。なんか楽しい。ところが、なんか、今撃たれた。うーん、どうやらロボ動かしゲームではなかったよう。反撃しようと思ったが敵はどこにいるのだ。分からない。パイロットに恵まれなかったね。俺のデブロボ。さようなら。

車のゲームも 一から始める

しかし車のゲームならもう少しは遊べるハズ。免許は持っていないが運転くらいはなんとなく知っている。「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」に乗り込みゲームを始めた。アクセルの位置を左右間違え、ブレーキを踏んだまま流れた15秒のことはとりあえず忘れ、アクセル全開。上がるスピード、近づくコーナー。回せハンドル。回ったハンドル。回る車体。近づく側壁。避けろ側壁。回せハンドル。回ったハンドル。回る車体。近づく側壁。避けろ側壁って、うおーっ、キリねえよ。まっすぐ走りてえ。俺だってまっすぐ走りたいんだー。蛇行に次ぐ蛇行で景色だけはやけにグルグル回って楽しいやら楽しくないやら。ゲームだから吐きはしなかったが、予選は不通過。ゲームオーバー。

電気は苦手だが やっぱり始める

失意のまま次の大型筐体へ向かう。「ウルトラ電流イライラ棒」。これテレビで見たことあるけど、この金属のところ電気流れてて触れるとバチッってなるでしょ？ だが誰も教えてくれない。俺が電気嫌いなのを知ってて教えない。もう時間制限があろうとなかろうと、棒を金属部分に触れさせる訳には絶対いかない。もっと早くと促す編集。絶対やだ。

だがテレビでもなかなか成功しない訳だ。慎重にしようとすればするほど力が入って棒が微妙に震えてしまう。そして破局が訪れた。難関を突破し、ほっとした瞬間に棒が金属部分へ。テレビでもよく見たなあこの光景。フラッシュする筐体、慌てて棒を置く俺。「わっ」と叫んだことも書けというので書く。

編集部注：『わっ』ではなく『うわぁぁ』。棒は置いたのではなくぶん投げた。さらにいえばこの筐体の場合電気ショックの代わりに振動を使っているので安全。

その後「ファイナルハロン」、「アルマジロレーシング」と何やら体を使うゲームを立て続けに遊ばされる。ゲーセンがこんなに体を使う場所とは正直知らなかったが、さすがにもう疲れた。格闘と違って操作が分かり易いのはいいのだが。と編集が席を外した隙にメモを覗いてみる。「最後はテクモの『電気イス』で昇天」。さよならみなさん。もう疲れました。俺のことは捜さないで下さい。

編集部注：電気イスとはAMショーに出展された『ショッカー』。どれだけの電圧に耐えられるかという筐体だが出荷未定。ちなみに町田くんはその後行方不明。電話はずっととまったままです。

町田　耕くん……29歳。免許なし、仕事なし、お金なし。時間だけは有り余っているためいつも一から始めるハメに。

第2特集総論

いつも新しいリアルなウソを

ハイレベルのCGや派手な筐体といった外見に目を奪われて、つい気づかないままでいがちだが、大型筐体の根底にある発想は至極単純なものだ。

誰でも子供の頃にごっこ遊びをしたことがあると思う、男の子なら戦争ごっこ、女の子ならおままごと。素手で遊ぶよりは木の枝をライフル代わりに構えたほうが、何も入っていないお茶碗よりは砂の入ったお茶碗で遊んだほうがよっぽど面白かった。気持ちの入り方が全然違ったはずだ。

エレメカや大型筐体の制作者が作っているのは、その木の枝であり、砂なのだ。そして彼、そして彼女らは、その木の枝を、その砂をいかにリアルに感じさせるかというところで、工夫を重ねている。

バイクレースをよりリアルに感じさせるため、実物に近い筐体をプレイヤーに倒させてみる。それを一歩進め、倒すのではなく回す感じに変えてみる。戦闘機に乗った感覚を再現するために筐体全体を回してみる。

そして大型筐体はこうした発想を他の形のゲームより遥かに自由に表現してくれる。それが大型筐体の大きな魅力なのである。さらにそこで表現される世界は、昔では考えられない程の現実感を伴うようになってきている。そして遊び手である私たちは、次はどういう体験ができるのか、どんな世界にいけるのかを、いつも楽しみにしているのだ。

だからこそ、大型筐体には守りに入って欲しくない、ゲームの中で、最もリアルなウソをつける大型筐体が冒険を止めてしまったら、私たちは一体何に期待したらいいのだろう。楽しく、ある意味バカバカしいウソを、手の届かない世界に手が届いたという錯覚を、大型筐体にはいつも送り続けて欲しい。私たちが望んでいるのはそれなのだ。

平和島ミチロウPRESENTS

第十弾「COTTOn2」

Shooting Motari!

……さて、当コーナーの記念すべき第十回目は、我が青春の「ガンフロンティア」のサターン版を紹介しようと思ったのですが、ですが……なんなんでしょうかあの酷い移植は。SEとかグラフィックとか敵の配置とか、すべてがまるで違うじゃないか！ どうしてこれが完全移植といえるのか！ 今、私の胸は、美しき思い出を土足で踏みにじられた悲しみと怒りが渦巻いている！ 愛のない移植などやめてしまえ！ 不愉快極まりない！ 出ていけ！

……と、これほどまでに熱く語ってしまうくらいアーケード版「ガンフロンティア」には思い入れがあったわけですよ。いやー、あれは本当に名作だった。確か「ガンフロンティア」がゲーセンに登場した頃は、ちょうど「ストII」が流行っていてSTGがまったくなくて……あっ、そういえばあの頃「コットン」なんていうゲームもあったなー。♪コットンコットン、コトコトコットン♪

……えっ、何？「コットン」の続編が出るって!?

……というわけで「COTTOn2」です。早速プレイしてみると、相変わらず陽気な女の子「コットン」がホウキに乗って飛んでます。「うーん、懐かしいー」と感慨に浸っていたのも束の間、我がコットンは敵にボッコボコにされてゲームオーバー。どうやら前作と同じ感覚でプレイしていたことが間違いだったようだ。そう、この「COTTOn2」には目新しい新システムが多数盛り込まれている！



コミカルキャラによる「漫才」デモも健在。愉快です。

主な新システムは、敵やアイテムを掴んで投げる「キャッチ」、コマンド入力で特殊攻撃する「コマンドショット」、コマンドショットで封印した敵を他の敵にぶつける「連爆」等々。STGにおける新システムはえてして無用の長物になりがちだけど、本作品では見事に活かされてます！ 「コマンドショット」で封印した敵を「キャッチ」で掴んで投げて「連爆」させるという逆三段スライド方式の新システム有効活用具合が実に良い塩梅！ これらの新システムによって本作品は非常に新鮮な作品に仕上がっています。なんたって「連爆」を狙って出せるようになると、通常ショットをあまり使わなくなるんですから。そんなゲーム、かつてなかったでしょ？

見た目はぷにぷにしてるけど、しっかりした歯ごたえ。そんな「ういろう」みたいな新感覚STG「COTTOn2」をプレイすべし！

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
ゲームライター兼エセ詩人。エセ詩人の名を返上するため、詩集を自費出版することを決意。自作詩集自費出版まであと998日。
E―mail〈michirou@ya2.so-net.or.jp〉

ANIME アニメがすごい!?

第四回……「トランスフォーマー ビーストウォーズ」

久しぶりにこの枠に帰ってきました南です。今回紹介する作品はあの「トランスフォーマー」シリーズ最新作「ビーストウォーズ」。今回はゴリラや豹、恐竜等がロボットに変形、超エネルギー「エネルゴン」を巡って人跡未踏の謎の惑星で壮絶な小競り合いを繰り広げます。

旧作から見ていた向きには「トランスフォー〜〜〜ム」（変形時の掛け声）や「チャーラララーラー」（場面転換時のアレ）がないのが少々残念だけど、話全体のノリはほとんど変わってないので多い日も安心。その上、ゴリラの背に乗って空を飛ぶ大ネズミや、蜘蛛の巣に引っかかって苦しむチーター等、フルCG（！）で描かれる大バカ映像や、豪華声優陣（小野さんと妙にイメージがダブる加藤賢崇や、

COTTOn2【STG】 メーカー：サクセス／機種：アーケード／発売年度：'97年
魔性の貌【AVG】 メーカー：メロディ／機種：PC-9801／価格：¥8,800／発売日：'96年11月1日

ADULT GAME ESSAY

エロの星の タロの下に

南敏久

FINAL
魔性の貌

どもども。南です。今やハイテク時代。家庭用ゲーム機が32ビットだ64ビットだ、え、今度は128ビット？　とますますパワーUPする中、2年以上もの間16ビット機一筋でがんばってきたこのコーナーも時代の流れに負けて（だってソフト売ってないんだもん!!）今回で最終回、ということになりました。13回つーとちょうど1クールですか。突撃！　ヒューマンと同じ回数で終了とは何とも奇遇ですなあ。ウヒヒ（何が？）で、今回は少々古いソフトですが、南サンのフェイバリット・エロゲームでありながら諸般の事情で紹介できなかった（「メル・メル」とどっちにしようかなやんだんだよな）あの名作「魔性の貌」でフィナーレを飾ろうかなーなんて思ったりします。

ゲームはマルチエンディングのAVG。平和な家庭が一人のチン入者・麗香によって少しずつ淫らに狂っていく様を描いたハード大作。このゲーム何が素敵ってこのアメリカ帰りの転校生・エロエロ女王の「麗香」のキャラクターに尽きます。AVでいえば冴島奈緒・いとうしいな（どっちも古いな）といった美少女系ではなく、豊丸……っと行きすぎた、樹マリコ（また古い）的淫乱な魅力をプンプンふりまくフェラ美人。その身にまとったセーラー服（学園の戦闘服）も基本カラーリングがブラウンというエロ度120％で元来ブレザー派の私にも挑発∞（無限大）です。素晴らしいじゃあございませんか（村西風）。さて物語後半。主人公宅で妹や母親（未亡人）に女のヨロコビを教えた麗香のエロエロタイフーンは主人公の通う学校にも飛び火、学園も又、精液飛び交う戦場へと変貌していきます。そしてそしてこの物語の果てで主人公を待っていた結末とは？　幼なじみはAV女優に転向、母親は小料理店を営み、担任の女教師は指名手配でサツに追われる身になったりします（最高）。が、これもマルチエンディングの一つでまだまだ違う結末を見ることも出来ますのでお楽しみに。このコーナーの終了もきっとマルチエンディングの一つ。真の結末はもっと別な所にあるハズです。そうです。このままでは終わりません。いや、終わってたまるものですか!!



アクセル全開のゲームって気持ちが良いですよね。

南敏久（みなみ・としひさ）……職業・造型助手＆怪獣博士。好きなヒューマン怪獣はキングタコラスとシビレッタ。ジャイロックやストックも捨てがたいですなあ。現在著名UMAフィギュアを密造中。正月あたりにひっそり売ります。あと千秋って絶対女王様タイプだよね。ナチっぽい格好似合いそうだし。

チョーさん（たんけんぼくのまち）など）の異様にテンションの高い演技、OPや番宣時でおなじみの激ヤバにカッチョいいラップ（どう聞いても歌声は伊○院光なんでしょ）等々、その筋のツボにハマるサービスも満載。観れば確実にオモチャが欲しくなることうけあいの番組です。できればZOOMさんあたりにゲーム化してほしいものです。きっと「コンボイの謎」とかよりずっと面白いものが出来るハズです。

（南敏久）



フルポリゴンのCGがバリバリ！

ビーストウォーズ　テレビ東京系毎週水曜日午後6：30〜7：00放映中

'97年 ザ・ベストゲーム

第三特集

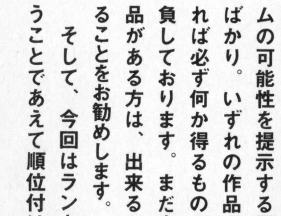
'97年も残すところあとわずか。今年も様々なゲームがたくさん発売された。そこでこの第三特集では、今年発売されたソフトを編集部内で吟味、優れたソフトを選出し「'97年ザ・ベストゲームランキング」として発表することにした。また、様々な切り口によるランキングも併せて紹介。ランキングという視点から、'97年のソフトたちを振り返ってみたい。

ゲーム批評が選んだ '97年ベストゲーム15プラス1

何度も繰り返すようですが、ゲーム批評編集部では、たくさん売れたソフトだけが評価に値するものだとはまったく考えていません。例えば「DIABLO」などはパソコンゲームであり国内での推定販売本数はわずか3万本ですが、その作品的価値は、どのコンシューマのミリオンセラーソフトよりも高いと思うのです。販売本数が少なくても、ゲーム作品としての価値の高いものこそが評価されてしかるべきだと私どもは信じて疑いません。

そうした価値観を元に作成したのが左の「ザ・ベストゲームランキング」です。ランキングされた作品は、どれもゲーム批評編集部が自信を持って推薦できる、ゲームの可能性を提示する優れた作品ばかり。いずれの作品もプレイすれば必ず何か得るものがあると自負しております。まだ未体験の作品がある方は、出来るだけ遊ばれることをお勧めします。

そして、今回はランキングということであえて順位付けをしましたが、本当はランクインしたすべての作品が優れた「ザ・ベストゲーム」たちであることを、付け加えさせていただきます。愛すべき「ザ・ベストゲーム」たちに乾杯。



ゲーム批評編集部選

'97年ザ・ベストゲームランキング

1 DIABLO
PC/ブリザード

「ウィザードリィ」から脈々と続いてきたRPGの流れの完成型であり、ネットワークゲームとして新しいゲームの可能性を示した革新的作品。マウスのみですべての操作が可能という遊び易さはPCゲームの常識を覆す。繊細なグラフィック、荘厳な音楽、優れたゲーム性は現在発売されているゲームの中で「究極」といえる。追加パック「ヘルファイアー」発売の予定もあり、まだまだ進化を続けている。(vol.15参照)

2 パラッパラッパー
PS/SCEI

ノリのいい音楽やポップで個性的なキャラクターには、それまでの日本のゲーム業界になかったセンスの良さがある。業界外の人間が作った浮ついたゲームにも見えるが、ボタンを押してキャラを動かすTVゲームの本質的な楽しさを再確認させるゲームでもある。(vol.13参照)

3 I.Q
PS/SCEI

真っ暗な闇の中でキューブに襲われる悪夢的なビジュアルと荘厳にして静かなサウンドによる独特の世界が、見るものを心酔させる。パズルゲームとしての中毒性も極めて高く、頭脳と反射神経を使うゲーム性は秀逸。完成度とセンスの良さが光る作品。(vol.14 参照)

4 電車でGO!
AC/タイトー

「電車の運転手になりたい!」まずこの企画に拍手。贅沢な作りの筐体に拍手。ポリゴンで精密に再現した現実の風景に拍手。そして何より制作者自身の鉄道に対する思い入れがこのゲームを名作たらしめたのだろう。だからこそゲーセンで中高年層さえ引きつけたのだ。拍手。(vol.15参照)

5 鉄拳3
AC/ナムコ

前作から爽快感、ボリュームが大幅にアップ。キャラクターの技やシステムなど、良い意味でマニアックな作品。時限システムによってキャラクターが順次追加されるシステムも奏功し、アーケードでロングランヒットを記録している。「バーチャファイター」と並んでポリゴン格闘ゲームの最高峰に位置する作品である。(vol.17 参照)

6 MOON
PS/アスキー

作り込みが丁寧でプレイヤーが楽しくゲーム世界を探索できる新鮮さと、現状RPGへのアンチテーゼという意味も持つ意欲作。戦闘が一切なく人助けなどをしてレベルアップするなど、システムも斬新。卓越したセンス、ポップなビジュアル、バラエティに飛んだサウンドなど、広い層にアピールする魅力も満載だ。(今号参照)

7 みんなのGOLF
PS/SCEI

SCEI得意のTVCMと秀逸なゲーム内容で一般層を巻き込んで大ヒットした、家庭用ゲームのお手本のようなソフト。ゲーム性とリアル性の融合の妙で間口が広く奥の深いゲームとなり、「オーガスタ」以降写実化していったゴルフゲームの流れにリセットをかけた。(vol.17参照)

8 スターフォックス64
N64/任天堂

キツネやカエルが悪のサル軍と戦うお子様向けな設定だが、ゲームとしては、任天堂らしい隙のない作りで歯ごたえ十分。初の振動パック対応ソフトだが、被弾した時のブルブルは本当に嫌な感じ。逆にやる気が出ます。米国で好調なN64を後ろで支えたソフトでもある。(vol.16 参照)

9 トゥームレイダース
PS・SS/ビクターインタラクティブソフトウェア

アクション性と謎解き部分を極限まで追求したアクションアドベンチャーゲーム。死と隣り合わせの難関が次々と迫り、ゲーム開始から最後までプレイヤーを決して飽きさせない作りは見事。難関を突破した際に得られるカタルシスは、至上のゲーム体験だ。映画の主人公になった気分で冒険を楽しむことが出来る傑作。(vol.14参照)

9 シルエットミラージュ
SS/トレジャー

アクションシューティングを作り続けてきたトレジャーの集大成とも言える作品。属性による敵との攻防はやればやるほど面白くなり、「アクションゲームかくあるべし」と思わせる秀作である。高い技術力をさりげなく使いこなし、ユーザーを楽しませる要素も満載。ゲームの面白さを知り尽くした職人たちによる妥協のない職人芸に拍手を贈りたい。(今号参照)

11 がんばれ森川君2号
PS/SCEI

ニューラルネットワーク型AIを搭載した人エペット「PiT」を育てる育成SLG。モニターの中と外で同じ時間が流れ、振り返ればPiTがテコテコと動いているのは新鮮。ゲーム的な「お約束」が存在せず、育てすぎると世界が破綻して終わるのもこの作品ならでは。(vol.15参照)

12 サンダーフォースV
SS/テクノソフト

正統派横スクロールシューティングゲームだが、ポリゴンによる豪快な演出、緻密な世界観、メッセージを含んだドラマ性など、作品としての完成度は非常に高い。新世代シューティングとしての評価によりランクイン。(vol.17参照)

13 ダンジョンキーパー
PC/EAV

「テーマパーク」等の制作者ピーター・モリニュー氏の代表作とも言うべき作品。経営シミュレーションと戦略シミュレーションが交錯し、バランスの取れた完璧なゲーム世界を構築している。ダークな雰囲気も魅力な傑作である。(vol.17参照)

14 モンスターファーム
PS/テクモ

様々なCDからモンスターを作りだし、最強のモンスターに育て上げる育成シミュレーションゲーム。強いモンスターデータを持つCD探しとモンスターの育成が楽しく、長期にわたってプレイできるゲームデザインが光る佳作。(vol.17参照)

15 ファイナルハロン
AC/ナムコ

体感ゲームの極端な進化形態。馬型の筐体に乗り込み、無我夢中で馬を上下に揺さぶってプレイすると、人間の根元的な快楽が目覚めてくる。バカバカしくもあり、恥ずかしくもあるが、この面白さは何物にも代え難い。(vol.17参照)

次点 ダイハード・トリロジー
PS/EAV・SS/セガ

映画「ダイハード」の1作目から3作目を、それぞれアクション、ガンシューティング、レースゲームに仕立て上げた贅沢な作品。ゲームクリアのために平気で人々を殺戮する様が痛快な大人のファンタジーゲーム。

※'96年11月1日～'97年10月31日発売ソフト対象。

がっぷ獅子丸&岡元建三&本誌編集長スペシャル座談会

「現在はゲーム飽食の時代ですね」

今年に販売された膨大な数のゲームから選び出されたゲーム批評ベストゲーム15。おなじみの三人が腹蔵ない意見を語る。

ベストゲーム15、それぞれの魅力を語る

斎藤編集長（以下斎藤）：今回、ゲーム批評でベスト15を選んだのですが、それについてご意見をお聞かせ下さい。

がっぷ獅子丸氏（以下がっぷ）：ベスト15はどうやって選んだんでしょう？

斎藤：ゲーム批評編集部内の審議の結果です。売り上げとか関係なしに私たちの主観だけで決めました。

岡元建三氏（以下岡元）：じゃなきゃ「サンダーフォースV」とか入らないよね（笑）。

がっぷ：自分で買ったソフトはランキング内だと「スターフォックス64」。これはいいゲームだった。

斎藤：岡元さんはどうですか？

岡元：今一番愛してるのですか？「デザエモン2」かな（笑）。あれはすごいよ、スーパーファミコン版のシューティングならほとんど再現できるね。

がっぷ：家でお金にならんゲーム作ってどうすんの（笑）。

斎藤：私は「ディアブロ」ですね。これで人生誤りました。

がっぷ：私だめなんです、「ディアブロ」って。負けるのが嫌いだからレベル上げの無限地獄にはまっちゃうんですよ。

岡元：ロープレだったらなんでもレベル99にしてラスボス素手で殴り倒すタイプですね（笑）。

斎藤：「ディアブロ」をはじめとするネットワークゲームは問題点はまだありますが、理想的に考えて新しい遊び方を提示する価値のあるものだと思うんです。

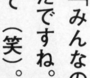
がっぷ：共通の場所に行かなくても共有体験ができるという価値は認めてます。でも今の段階ではひとりで遊ぶものが中心だし、100万本売らないと学校で話題を共有できないですから。

斎藤：そういった見方もありますね。ではライトユーザー向けのゲームで何か？

がっぷ：「みんなのGOLF」は面白かったですね。よくやったな、メシ賭けて（笑）。あと「I・Q」なんかもみんな遊んでたね。

岡元：短い時間で遊べて。IQ低くて腹が立って（笑）。

斎藤：あの真っ暗な中にキューブが浮かんでいるビジュアルや音楽から、センスの良さが伝わってき



がっぷ獅子丸の
すべて自分のお金で買いました 5

プリティーサミー前後編
…誰にも文句は言わせない

スターフォックス64
…一番長く遊んでた

桃太郎道中記
…モモトラマンカードで2兆円まで溜めた

みんなのGOLF
自分でマゾヒスティックなルールを作って遊んでた

マリオカート64
…超いい

ますね。制作者の佐藤さんはやっぱりCF業界から来た人という感じを受けます。

がっぷ：あれは店頭に置いて売れたゲームだね。みんなにさわってもらって初めて良さがわかる。

斎藤：「ダイハード・トリロジー」もいいゲームでしたね。

がっぷ：あの自動車で人ひくゲームね（笑）。だいたいSCEは自動車で人ひくゲームを許すなんて、いったい何考えてんだ。規制の仕方がいい加減なんでしょう。

斎藤：そうですね、洋ゲーだと規制が甘いような…。

岡元：「ブラッドファクトリー」とか血みどろだもの（笑）。洋ゲーでもう血を出しちゃっているから、いいやって感じですかね。

がっぷ：担当の人は昔、進駐軍にチョコでももらったんでしょう。いやそうに違いないな!!

ゲーム飽食の時代、いかにソフトを選ぶか

斎藤：現在のゲームについて感じているところって何かありますか？

がっぷ：現在はゲームの飽食の時代だと思います。リリースの数が多すぎて、ユーザーは選びづらくなってしまった。雑誌の扱いも減ったしね。

岡元：これだけ沢山のゲームが出れば全部をフォローしきれないですから。

斎藤：そのなかで個性的なゲームもいくつか出てきましたね。

がっぷ：そうですね。大手のメーカーが資本力、人材を使って直球勝負してくるのに、同じ事をやっても中小のソフトメーカーはかなわないでしょう。そうなると変化球を投げるしかないですから。やっぱりユーザーはマリオが出たらマリオを買うし、似たものが出ても買わない。マリオが掘ってきた表現力で遊ぶという畑と同じところを掘ってもだめなんですよ。

斎藤：でも簡単に新しい畑に行く人もいれば、「ここの畑はまだ掘れる」と思って残る人もいるでしょうね。

がっぷ：でも商品だから売れなければいけない。ゲーム＆ウオッチもそうです。素晴らしいものだったけど、あれ以上進まなかったのは、アイディアを持って掘る人がいなかったから。キーチェーンゲームが売れたのはまたその畑を掘る人が出たからでしょう。アイディア次第ということです。

岡元：音楽と映像が違うだけの同じようなゲームが多くなって、代わり映えしなくなっているのも事実ですからね。

斎藤：余分なものが沢山出てくる時代ですよね。そのなかの個性的で、かついいゲームは頭角を現していくでしょうし、だめなゲームは去っていく。

がっぷ：そうだね、いまはバブルと同じで、はじけるまではどんどん増え続けるだろうけど、ゲームは商品なんだから淘汰されますよ。それまでユーザーは難しいけれど、自分の小遣いのレベルで選んでほしい。少ない小遣いのなかからゲーム買う人は、やっぱり大作買った方がいいよ。

斎藤：大作であればはずれることも少なくなりますから。でもゲーム好きでお金に余裕ある人は、やっぱり冒険してほしいです。

岡元：冒険した分だけはずれもあるだろうけど、「自分だけのゲーム」が見つかると思うな。

岡元建三の今年の5つ

- **デザエモン2** 継続中
- **ディアブロ** 思い出
- **ウルトラマン・光の超人** さいてー
- **ウルティマ・アンダーワールド** 激ムズ！
- **ブラッドファクトリー** 血みどろ

斎藤編集長のスキスキ5

- **ディアブロ** 最高
- **I.Q** ステキ
- **クラッシュバンディクー** すき！
- **マリオカート64** 逆走せずにできた
- **蒼穹紅蓮隊** 快感！

販売本数はそのソフトの価値を決める要素の一つである。'97年はどのようなソフトが売れたのだろうか？

'97年 ソフト販売本数ランキング

'97年ゲーム市場はPSの一人勝ち

'97年のソフト販売本数ランキングを見る限りでは、プレイステーションの強さが光る一年であったといえるだろう。上位10作品の内、7作品もがPSのソフトで占められ、100万本を超えたミリオンセラーソフトもすべてPSソフトだ。

しかし、このランキングの陰で'96年2月発売の「ポケットモンスター」がいまだに売れ続けており、'97年11月の時点でトータル420万本を超える発売本数を記録している。大人はプレイステーション、子供たちはゲームボーイでプレイしているという図式が鮮明に表れた一年であった。

また、'97年という年を振り返る上で見逃せないのがデジキューブのコンビニ流通の定着である。「FFⅦ」の販売本数の内200万本はコンビニで販売され、今現在ゲーム流通の約2割をコンビニ流通が占めているという。そして、コンビニ流通ソフトのメインはやはりPSソフトである（下記参照）。

ランキングを見返してみると、過去のヒット作の続編……いわゆる「大作」が上位を独占している。そういった中、オリジナル作品としてランクインした「パラッパラッパー」と「みんなのGOLF」は、高く評価されてしかるべき作品といえるだろう。「パラッパラッパー」「みんなのGOLF」ともに発売元はSCEIであり、やはりPSの勢いというものが強く感じられた。

昨年は「三大ハード戦国の年」、今年は「PS一強皆弱の年」……ゲーム業界は一年で情勢がめまぐるしく変化する。来年はどのような年になるのだろうか。

'97年ゲームソフト販売本数ランキング
（ゲーム批評編集部調べ、'97年11月15日現在）

順位	タイトル	販売本数
1	ファイナルファンタジーⅦ（PS／スクウェア／'97.1.31）	3,220,000本
2	ダービースタリオン（PS／アスキー／'97.7.17）	1,400,000本
3	ファイナルファンタジータクティクス（PS／スクウェア／'97.6.20）	1,210,000本
4	サガ フロンティア（PS／スクウェア／'97.7.11）	1,015,000本
5	ドラゴンクエストⅢそして伝説へ…（SFC／エニックス／'96.12.6）	915,000本
6	アークザラッドⅡ（PS／SCEI／'96.11.1）	816,000本
7	マリオカート64（N64／任天堂／'96.12.14）	775,000本
8	みんなのGOLF（PS／SCEI／'97.7.17）	760,000本
9	パラッパラッパー（PS／SCEI／'96.12.6）	755,000本
10	ゲームで発見!! たまごっち（GB／バンダイ／'97.6.27）	735,000本

※'96年11月1日～'97年10月31日発売ソフト対象

デジキューブ取扱ソフト販売本数ランキング
（デジキューブ調べ）

順位	タイトル	データ
1	ファイナルファンタジーⅦ	（PS／スクウェア／'97.1.31）
2	ファイナルファンタジータクティクス	（PS／スクウェア／'97.6.20）
3	サガ フロンティア	（PS／スクウェア／'97.7.11）
4	ブシドーブレード	（PS／スクウェア／'97.3.14）
5	TOBAL 2	（PS／スクウェア／'97.4.25）
6	ダービースタリオン	（PS／アスキー／'97.7.17）
7	ファイナルファンタジーⅣ	（PS／スクウェア／'97.3.21）
8	ストリートファイターEX Plus α	（PS／カプコン・アリカ／'97.7.17）
9	フロントミッション セカンド	（PS／スクウェア／'97.9.25）
10	パラッパラッパー	（PS／SCEI／'96.12.6）

※上記ソフトの内「ブシドーブレード」「TOBAL 2」「FFⅦ」「SFEX Plus α」の4本はコンビニ専売ソフト。

'97年度、ユーザーを不安と期待のドン底に叩き落とした珠玉の個性派ゲーム、ここに集結！

'97年 個性派ゲームランキング

時代は個性派、個性派で行きましょう。

本誌14号で「個性派ゲーム大特集!!」という特集を組みましたが、時代は正に個性派ゲームなのです！

　というわけで、'97年に発売された個性派ゲームの内、とくに優れたゲーム10作品を選出、ランキングにしてみました。ただ個性的なだけでなく、「そこはかとなくバカッぽい」という評価基準も念頭に置いてチョイスした結果、こうなりました。

　最後までトップの座を争ったのが「未踏峰」と「水木」です。水木しげる氏のキャラを使ってポリゴン格闘をしてしまうという神をも恐れぬ暴挙が高く評価され「水木」がトップかと思われましたが、最後の最後で「未踏峰」が表層雪崩の勢いで追い上げ「個性派ゲーム」という孤高の未踏峰を征服してしまいました。恐るべし！

　三位以下は、個性的でありながらもしっかり遊べる作品が揃っています……しかし、このランキングをよく見ると10作品中5作品が洋ゲー。この状況は日本人として非常に悲しいですね。和を以って尊しと成すというか、一億総中流化社会というか……とにかく個性的な作品が少ない！　なんかもう、売れてるゲームの真似とかするの、カッコ悪いからやめましょうよ。オリジナルで勝負しましょうよ。「ポケモン」や「パラッパラッパー」のマネゲー作る暇があったら、個性的な作品を作りましょう！　レッツ個性派！　ビバ個性派！　個性派でGO！

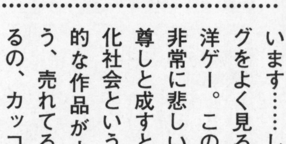
'97年個性派ゲームランキング

1. ロッククライミング「未踏峰への挑戦」～アルプス編～（PS／vol.17参照）
2. 水木しげるの妖怪武闘伝（PS／vol.17参照）
3. ダイハード・トリロジー（PS・SS）
4. QUEST FOR FAME（PS／vol.17参照）
5. ブラッドファクトリー（SS）
6. 信長秘録～下天の夢～（PS／vol.16参照）
7. シャドウウォーリアー（PC）
8. 三國無双（PS／vol.14参照）
9. AZITO（PS／vol.17参照）
10. ブラストドーザー（N64／vol.15参照）

ちょっとだけ紹介

SHADOW WARRIOR

(DOS/V)



7位にランクインした「シャドウウォーリアー」は、いわゆる「DOOM」タイプのゲームなのだが、ランクインした秘密はその奇抜なセンスにある。主人公ロー・ワンは、ブルース・リーの体にハゲの水戸黄門の頭をのっけた風貌。忍者であり最強の暗殺者である彼は、カンフーで敵をなぎ倒したかと思えば、UZIやバズーカを見境無く乱射、戦車やフォークリフトを自在に操り、お箸を器用な手つきで使いこなせば、アイテム取って「バンザーイ！」……もうメチャクチャです。1ステージの「ハラキリ駅」には、なぜかパチンコ台が並んでいたり、スレイ○ーズのポスターが貼ってあったりするなど、とにかく陽気なアメリカンのCOOLでひん曲がったアジアンイメージが容赦なく爆裂しまくってます。この作品に対し、真剣に怒るのは野暮ってもの。「HAHAHA」と笑ってプレイするのが「粋」なゲーマーでしょう。

本誌連載陣＆読者ランキング

I.N.A（流通時評）の '97年儲けた損したベスト5

日本のTVゲーム市場に返品制度がない限り、売れ残ったソフトは必ずと言っていいほど小売店が損をして販売している。よって新作の価格は全国どこでも大差はないが、特価品はお店や地域によって格差がでるのである。その殆どが大作とか期待作とかいわれるものであり、必ずしも数の売れたソフト＝儲けたソフトとはならない。これは小売店の話であり、ソフトメーカーは最初に注文がくればくるほど儲かり、その後売れ残り価格が暴落しても関与しない。TVゲームにリピートビジネスが唱えられ4年の月日がたつ。しかし当たり外れの大きいビジネスは相変わらず、いや変わることはないだろう。でもだからこそゲームビジネスは面白いのかもしれない。

儲けたソフトベスト5

1	ファイナルファンタジーVII (PS)
2	マリーのアトリエ (PS)
3	新世紀エヴァンゲリオン (SS)
4	スーパーロボット対戦F (SS)
5	悪魔城ドラキュラX (PS)

損したソフトベスト5

1	ファイターズメガミックス (SS)
2	同級生２限定版 (PS)
3	エアーズアドベンチャー (SS)
4	闘魂列伝２ (PS)
5	ワンダープロジェクトＪ２ (N64)

南敏久（エロの星の名の下に）の '97年エロゲー次点ベスト5

とりあえず毎号扱ってるソフトがその時その時のMYベスト1でありますので、今回は惜しくも掲載に至らなかった「次点」ベスト5をご紹介。⑤タイトルがすべてを物語る人妻モノ「失楽園」ブームに乗って紹介しようとしたけど、全然お店で売ってないんだよね④ダークな超能力エロ。刹那感が薄れてちょっと…③「クローンドール」スタッフによるちんちん乱舞大作。WIN版にも期待②ポリゴンOLセクハラSLG。言う事無し！①98最後の悪あがき。ぜひお子さまにも勧めてあげて下さい的名作。以上すべて18禁です。ギャルゲーブームの影響か「変」なエロゲーが減って何とも寂しい限りです。トホホ。

1	しゃぶり姫　影の章 (SLG+ETC/ミンク)
2	総務部　庶務課 (セクハラSLG/h.m.p)
3	聖翼学園　SERAPHITA (AVG/スペースプロジェクト)
4	能力者 (AVG/MBS TRUSH)
5	あっとホーム　奥さん好きですネ (AVG/ミスティ)

平和島ミチロウ（シューティング追撃砲）の '97年シューティングゲームベスト5

ランキングはこんな感じ。「蒼穹紅蓮隊」は3面ボス強すぎ。タイトーの2大シューティング「レイストーム」「Gダライアス」はどうも肌に合わなかったので残念ながらランク外。他にも「ティンクルスタースプライツ」とか「スターフォックス64」とか面白い作品がいっぱいあって悩みました。こうしてみると'97年はシューティング豊作の年といえるかもしれませんね。来年もよい年でありますように。

1	SUBSPACE (PC)
2	サンダーフォースV (SS)
3	怒首領蜂 (AC)
4	ガンバレット (PS)
5	ゲーム天国 (SS)

読者ランク帝国年間ベスト10

過去1年間の「読者ランク帝国」のランキングを集計、まとめてみた。

1	ファイナルファンタジーVII（PS）
2	スターフォックス64（N64）
3	パラッパラッパー（PS）
4	ヴァンパイア セイヴァー（AC）
5	マリオカート64（N64）
6	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師～（PS）
7	不思議のダンジョン風来のシレンGB－月影村の怪物－（GB）
8	ドラゴンクエストIII そして伝説へ～（SFC）
9	ファイナルファンタジータクティクス（PS）
10	サクラ大戦（SS）

※ゲーム批評13号～18号より

第三特集総論

'97年 ゲームにとって非常に意義ある一年

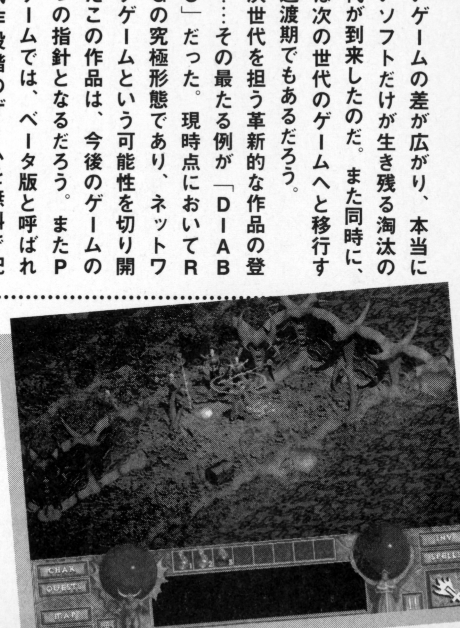


今年も多くのゲームソフトが発売された。
'97年販売本数ランキングを見る限り、CGやムービーを多用したビジュアル重視のゲームが売れているといえる。それは、ビジュアルが美しい作品の方が、プレイしてみないと面白さが分からないゲーム性重視の作品よりもライトユーザーが手に取りやすいということだろう。

その一方、ゲームショップなどの店頭でお試し版を多数設置した「パラッパラッパー」「I.Q」などは、実際にプレイしたユーザーの評価が口コミで伝わり、じわじわと売れ続けたソフトであった。ビジュアル過多なソフト群の中で、そうしたゲームの本質的な面白さや新しいゲーム性を提示した、個性的なソフトがいくつか登場したことは、'97年のゲーム業界の大きな収穫の一つであるだろう。

今、ゲーム業界は成熟期に入ったといえる。売れるゲームと売れないゲームの差が広がり、本当に良いソフトだけが生き残る淘汰の時代が到来したのだ。また同時に、今は次の世代のゲームへと移行する過渡期でもあるだろう。

次世代を担う革新的な作品の登場……その最たる例が「DIABLO」だった。現時点においてRPGの究極形態であり、ネットワークゲームという可能性を切り開いたこの作品は、今後のゲームの一つの指針となるだろう。またPCゲームでは、ベータ版と呼ばれる試作段階のゲームを無料で配り、ユーザーの意見を取り入れてゲームを改良・進化させてから本発売するなどユーザーの意見が制作段階で反映でき、発売後にもバグがみつかれば修正版をネット経由で配信するシステムもあり、コンシューマでのパッケージ商法よりも遥かに利便性がある。また、個人レベルでゲームを開発できるフットワークの軽さもPCゲームには存在する。こうしたPCゲームの手法は、今後も継続・発展していくだろう。ゲームの革新性という面から見れば、PCゲームはコンシューマゲームよりも一歩も二歩も先を行っている。



ユーザーの減少、ゲーム市場の縮小、ゲームアイディアの枯渇による閉塞感など、ゲームに対する危惧の念は少なからずあるが、未来を視野に入れた野心的な作品が発売され続ける限り、ゲームは決して終焉には向かわないと信じたい。

そうした意味で'97年は、革新的で高いゲーム性の作品がいくつも発売された、非常に意義のある一年であったといえるだろう。

GAME SOFT REVIEW ❶

ゲームソフト批評

いうべき何か、評価すべき何か、そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT

名作AVG「バイオハザード」の挑戦、再び。

日本中を恐怖に震わせたアクションAVGが、更に難度を上げて再登場。それは単なるリメイクを超えた魅力を持つ作品だった。

Writer 水野隆志
PLAYTIME 22時間

サバイバルホラーの名作 装いも新たに再登場

'96年3月にPS用ソフトとして発売され、人気的にも評価的にも大成功を収めた『バイオハザード』のディレクターズカット・バージョンが登場した。このソフトには、「オリジナル」、「ビギナー」、「アレンジ」という3つのモードが用意されているが、なかでも最大の特徴といえるのが「アレンジモード」であろう。「ビギナー」がセーブ回数制限や弾数などを調整したのみなのに対して、「アレンジ」ではアングルやキャラクターコスチュームなどの視覚面を始めとして、さまざまな変更が加えられており、まったく別なゲームといってもいい内容になっているのである。

難度急上昇！ とにかくシビアな「アレンジモード」

数々の変更は、いずれも難度を上げる方向で行われており、結果として「アレンジ」は思わず天を仰ぎたくなるほど、難度の高い作品に仕上がっている。

まず、敵の数がやたらと多い。トータルで見ても、原版の約2倍の敵がセッティングされているのだが、とくに大きいのが、1度に遭遇する敵が基本的に複数になっていることだ。『バイオハザード』では、たとえゾンビであっても、2体に挟まれてしまうと死傷率が極端に高くなってしまうゲームである。いかに、1体ずつ相手取るかが重要なのに、複数戦を強要されるのであるから、死の危険は飛躍的に跳ね上がる。しかも増えているだけでなく、いままでゾンビだったのが、ケロベロスやハンターなど、より上級の敵にかえられているのだ。これが攻略上の重要ポイントに配置されているので、無視するわけにもいかず、どうしても戦わざるを得なくなっているのがなによりつらい。『バイオハザード』は逃げが基本のゲームなので（原版ではボスを除く敵


敵の動きが変わり、難度はさらに上昇。

は牽制のために撃つことはあっても基本的に殺す必要はなかった)、戦闘を強要されることは、それ自体、即難度アップに繋がるのだ。

また、各モンスターのスペックも強化されている。全般的に耐久力が増しており、コルトパイソンやグレネードガンなど、ボスを除けば一撃必殺だった武器でも複数弾撃ち込まないと倒せない敵が多い。さらに高速移動するゾンビなど、行動パターンにも変更が加えられているため、つい原版の調子で相手をしてしまうと火傷をする羽目になる。とくに火炎弾で黒こげになったゾンビが食いついてきたときは思わず呻ってしまった。これらは前作をやり込んでいるユーザーほど心理の陥穽をつかれやすい、優れたアイディアだといえるだろう。

もうひとつ、難度を上げている大きな理由がクリアアイテムの位置変更だ。以前の攻略ルートが使えなくなっており、さらに回らなくても良かった部屋までが軒並み必須場所になっているため、脱出までの時間がかなり長くなっている。しかも位置変更がモンスターの増加と重なっているため、必然的に戦闘が増え、その分多くの弾丸が必要と、もうこれでもかこれでもかといわんばかりに難しくなっているのである。

さらにテクニックを磨いて危機を乗り越えていく

だが、重要なことは、難度上昇が決して乗り越えきれない域にはいっていないということだ。原版をある程度やり込んだプレイヤーには、新たな面白味を感じるレベルが提示されているので、却って挑戦意欲をかき立てられるのだ。

敵が強く、ルートも長い。そこに戦略性が生まれてくる。順路を再構築し、出現する敵とその動きを覚え、必要弾数を計算し、どこでアイテムボックスを開けに行くかを考える。かつて『バイオハザード』をプレイしたときに体験した楽しさがもう一度味わえるのは至福といっていい極上の瞬間だ。

ルートができれば、後は実践あるのみである。下手に戦うと危険なので、原則的には先行入力(ローディング中に方向キーとダッシュボタンを入力しておき、リスタートと同時に有利なポジションを確保する)やブラインドアクション(カメラアングルの関係から見えない場所の構造をあらかじめ頭に叩き込んでおき、視点切り換えによるタイムラグをキャンセルする)などのテクニックを駆使して逃げに徹するのだが、一回ミスると、そこで致命傷を受ける危険も大きい。とくに中盤から後半にかけてのハンター戦はスリリングを極める。そこがいいのだ。私などは体力ゲージがレッドになってからが本当の勝負だ、と思うプレイヤーなので、生死の淵でハンターたちと死闘を繰り広げるとき「あぁ、『バイオ』だなぁ」という実感を覚える(こんな人はあまりいないだろうが)。敵が強くなった分、面白さも倍加しているわけで、もう楽しくて仕方がないのだ。

原版で培ったテクニックに磨きをかけ、さらなる高みを目指すことこそ『ディレクターズカット』の最大の魅力だといっていいだろう。現在、「アレンジ」でのクリア時間はクリス、ジルとも1時間50分台に留まっているが、いずれ時間が出来たら、一層極めてみたいものである。

ライタープロフィール
水野隆志(みずの・たかし)
1968年生まれ。ロメロ・ゾンビの大ファンで、『バイオハザード』は琴線にふれまくり。オリジナルでのクリアタイムは、クリス1時間21分8秒、ジル1時間16分37秒(条件は、ランチャー無しの3人脱出)。

関連作品
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ[RPG]
メーカー:エニックス/機種:スーパーファミコン/価格:¥9,600/発売日:'93年12月18日
SFCに移植されて操作性、グラフィックが向上。DQの面白さを再確認させられるソフト。「バイオDC」とは違った方向で成功している作品だ。

BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT [AVG]　メーカー:カプコン/機種:プレイステーション/価格:¥4,800/発売日:'97年9月25日

フロントミッション セカンド

劣悪なシステムとストーリー。再開発を命じたい

いたずらに長い戦闘。頻繁な読み込み。上辺だけの物語。SFCの人気SRPG続編は、画面が美麗なだけの凡作だった。

Writer 相原祐里

PLAYTIME 59時間

あまりにも大きかったグラフィックの代償

これほどまで苦痛に満ちた時間はなかった。いわずと知れた「フロントミッション セカンド」をプレイ後の正直な感想である。

力押しで戦闘を進められた前作と比べて、今回は新たに導入されたAP（アクションポイント）によってユニットの行動に制限が発生し、一定の戦略性も生まれる結果となっている。またゲーム内ネットワークシステムによって現代社会の流行ともいえるパソコンでのマルチメディア気分も、雰囲気のみとはいえ気軽に味わえる。

が、それら幾つかの有益な特性を生かすどころか、かえってシステム及びストーリー面の劣悪さを露呈する代表的な作品と成り下がってしまったのである。

特にこのゲームで最悪なのは、ロード時間と戦闘ムービーの長さである。戦略的にほとんど詰まることなく展開される本筋にもかかわらず、これらの重大な欠点によって、時間ばかりかかる作品となってしまった。たとえばバトルシーンの省略化や、簡易な操作方法でプレイヤーの負担を極力軽くしたSRPGだと、せいぜいのところ35時間程度の内容であろうものが、倍近くかかってしまうのだ。

ポリゴン化されたヴァンツァーによる美麗なCGの代償なのだろうか。とにかくウインドウを開く度に読み込む回数の多さに辟易し、戦闘時のヴァンツァーのムービーによって更にプレイタイムは延長化され、ストレスが増す一方だ。かといってムービーの省略は不採用。仕方なくプレイヤーはコマンド入力後、ひたすら無意味な時間をかけて展開されるバトルシーンを、苛立つ思いで我慢して眺めていなければならないという有り様なのである。

また、ロスタイムの原因の一つであり、物語のテーマに矛盾すら与えている前半のNPCの多さにも驚かされた。

確かにSRPGにおいてプレイヤーが操作不可能なNPCの存在は重要である。こちらの意思を無視して行動するNPCの行動を先読みすることで、ゲーム性もより深みを増す。苦労の成果ともいえる、戦闘後のボーナスもまた大きい。彼らを救うことによって、新たなる仲間や貴重なアイテム収集のとっかかりが生まれたり、達成感も得られるのだ。



アクセスがわずらわしく改造の楽しさも半減。

なのに本作品のNPCは単なる大量の消費キャラとして扱われている。物語の中盤になって主要人物が全員集合するまでの「個性を持たない穴埋め兵士」でしかないのだ。証拠に後半になるほどにNPCはほとんど登場しなくなる。

ゲームにおいてバトルシーンがかっこいいに越したことはない。しかしそれは全体的なテイストの一つとして必要なのではないだろうか。プレイヤーにストレスを感じさせるほどのムービーを氾濫させたあげく、ゲーム性の豊かさではなく、ただやみくもに時間ばかりがかかる作品を、最後まで頑張ってやりとげろと要求する。そんな作品になんの疑問も感じないどころか、自分たちの安易な考えに、こちらが満足すると考えるのは、作り手のエゴ以外の何物でもないはずだ。


ポリゴン化されたマップもユニットが判別しにくく不便。

一方で物語全体においても苦汁を飲むばかりのものである。

影が薄く信じられないぐらい弱すぎるラスボスを倒して、達成感もなく虚脱した状態でフィナーレを迎え、澄んだ空や波打つ海の色にさすがはムービーに強いスクウェアだと一瞬心を奪われたが、美麗なのは画面のみ。ミリタリー物にありがちな単純なオチと、当シリーズの特徴としているのか、突然の青春ノリになるのだから実に失笑を禁じ得ない。

そもそもテーマ性とストーリー及びシステムの融和が見られない理由の一つとして、戦争物なのに死者が一人もでない戦闘というのも変ではないか。

仮想現実とも表現できるほどのハードでリアルな内容に反して、これは明らかな矛盾である。いくら戦争に巻き込まれる民間人の悲劇を嘆いても、声高に無人兵器についての倫理観を訴えても、説得力に欠けるというものである。

ご都合主義とも解釈できる決して生死にはかかわらない戦い。心を持たない兵器によってもたらされる残酷さを暗に訴えるストーリーの根元とは実にかけ離れている。

先にあげたNPCの存在にしても、生命感など一切感じられないし、なんだか本物の無人兵器が登場する以前から、人の気配のない冷たい戦いしかなかったように思えてならない。後半の山場にのめり込めない理由は、すでに序盤から芽吹いていたのである。


360°動き回るヴァンツァーは迫力満点なのだが…。

半端なヒューマニズムが物語のアイデンティティーを台無しにしているゲーム。同時に生命の危機感を覚えると共にもたらされる、SRPGのスリルすら失う結果となってしまった。

ここまでくると物語性やバランス以前の問題である。繰り返し苦言を述べるのも馬鹿馬鹿しくなってきた。

「フロントミッション セカンド」は失敗作だと断言してもいいくらいだ。基本的な事柄全部を検討し直した上で、再開発を命じたいくらいである。

ライタープロフィール

相原祐里（あいはら・ゆり）

雑多なコラムを書く傍らで、ちゃんとした創作活動もやっている。とんでもなく口の悪い女。ロープレよりもシミュレーションが好みです。

関連作品

FRONT MISSION［S・RPG］

メーカー：スクウェア／機種：SFC／

価格：¥11,400／発売日：'95年2月24日

キャラクターデザイン天野喜孝、メカニカルデザイン横山宏と豪華な制作陣が話題を呼んだSFC晩期のSRPG。開発は「1」「2」共にジークラフト。他に「アーク ザ ラッド」シリーズ制作なども手がけている。

フロントミッション セカンド［S・RPG］　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'97年9月25日

GAME SOFT REVIEW ③

MOON

優れたシステムが支えるからこそ、探索が楽しい「MOON」世界

ビジュアルなど様々な部分でセンスあふれる本作は、何よりも丁寧なゲーム作りがなされている。そんな当たり前のゲーム作りの大切さを改めて思い出させる傑作。

Writer 椎野竜彦
PLAYTIME 60時間

当たり前のことをしっかりやる地に足のついたゲーム作り

戦闘のないRPGという一風変わったコンセプトで発売になった「ＭＯＯＮ」。「おやめください勇者さま」「なんだよ、あんじゃねえかよネカと剣」のテレビCMでご存知の方も多いだろう。

本作品、何よりもまず抜群のビジュアルの良さ、特徴あるグラフィックに目を奪われるが、しばらく遊べばこのゲームが単なる「センスよい系」RPGではないことにすぐに気が付く。かわいいキャラクターやキャッチーな広告という衣の下にゲームとしての高い完成度を持った作品なのである。

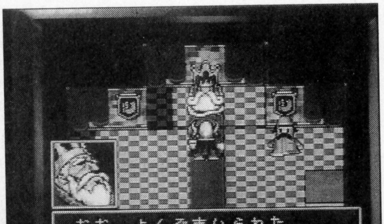
スタッフが「ゲームを作っている」という事を忘れず、安易な独りよがりになる事なく丁寧に贅沢に手をかけて作られたゲーム、こんな最もベーシックな事を踏まえてないゲームがあまりにも増えてしまったためになおさら本作品は輝いているのである。と、いろいろ言葉を並べているが要は一言「あたしもうこのゲームにめろめろなの」。五木ひろしの流し目をくらった中年のおばさん状態で、もう腰がくがく、わたしはあなたのラブの奴隷なのである。

ストーリーは、勇者（プレーヤー）が無差別に破壊した世界に、プレーヤー自らが取り込まれてゲーム世界の人間となり、ラブをもって破壊されたモンスター達を救っていく「前世で積んだ業を現世で清算していく」的物語。現在、ほとんどのRPGで当たり前に描かれる世界観が、いかに型にはまって偏ったものであるかに対するアンチテーゼとも言えるだろう。

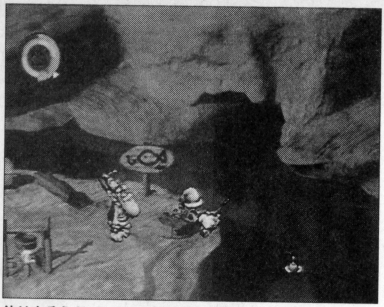
登場するキャラクターも一人一人がしっかりと書き込まれている。プレーヤーとの関わりもイベントを通じて描かれ、十分な存在感を持ち、フラグ立てだけの為にいるキャラクターなど皆無である。グラフィックもゲームライクなものではなく個性的でキュート、ポップで魅力的だ。個人的には真夜中のフレッドや、いとうせいそくなバーンと出会ったときは涙で画面が見えなくなった。

音楽に対するこだわりも尋常ではない。36のＭＤ（ムーンディスク）で提供される曲にはテクノあり、フレンチポップあり、ブルース、ジャズ、津軽三味線とゲーム音楽の範疇には収まりきらないほどバラエティーに富んでいる。

ゲームのシステムは戦闘のないRPG、つまりアドベンチャーゲ



現実世界で主人公がプレイしているＲＰＧ。推定８ビット。


釣りもそうだが、のんびりと遊ぶのが楽しい。

ームなのだが、謎を解く毎に得られる「ラブ」の数によってプレーヤーの行動時間（アクションリミット）が増えていくという成長の要素を加えることにより行動範囲をコントロールして「どこへでも行くことができる為、どこから行っていいのかわからなくなる」というアドベンチャーゲームの持つ根本的欠陥を無理なく軽減することに成功している。

また、謎を解く順番にほとんど制限がないのでプレーヤーは自由に世界を旅することができるのである。多くのアドベンチャーやRPGに見られる謎の作り方は、スタートからエンディングまでに必要な数の謎だけ作り、それを順番に積み上げてむだなく謎を使う方法だが、開発側の効率のみを考えたこの方式で作られるゲームは、プレーヤーに自由度を感じさせることがない無味乾燥なお仕事ゲームだ。その点本作品では、謎の量がものすごく多く用意されているが、それらの謎は曜日、時間によって整理され、出現場所、関連付けなどうまく配置されている。

この緻密な計算は本当ぉーに大変な作業なので大体のRPGやアドベンチャーは適当にはしょっていたりするため、プレーヤーに負担を強いるガイドブックが必須ということになるのである。また、謎にしても解いた後に「わかるわけねーじゃんこんなの」という理不尽さを感じることは多いが、本作ではそれがない（見つかるわけねーじゃんというのはあった）。いかにユーザーを忘れずに作っていることの現われではないか。

謎を解く順番をつけないでいるのに情報が氾濫せず、なおかつ世界が厚み（リアリティー）を持っているということは実は大変なことである。歩くのが遅くていらいらする、ワープ場所が少ないと言う意見も良く聞くが、歩かなければいけないことによって「偶然見つける」喜びをプレーヤーに与えようとしているからだろう。これも十分な謎が用意されてこそである。文頭で「丁寧に贅沢に」と言ったのはこういうわけなのだ。

また、本作品の演出面で特に光ったのはルーカス・アーツの「モンキーアイランドの謎」（知らない人はぜひ遊んで見てほしい）に始まるビジュアルアドベンチャー（？）物を思わせる画面演出だ。画面をスクロールさせて「スクロール画面を延々と歩く」ことで広さを表現するだけではなく、スクリーンを一枚の絵としてとらえ、その中を移動するプレーヤーのサイズを変えて広さを表現する手法など渋い技が光る。

ゲーム畑からようやく出た ポップでオシャレな作品

アイデアが枯渇して、と言うより会社が求めるゲームという足かせの為に新しいものを作れなくなったことで、ゲーム畑以外からコンセプターを迎えてオシャレっぽいゲームを作ることが流行ったが、ゲームとして考えた時には疑問を持たざるを得ないものが多かったのも事実だ。

そんな中でゲーム畑から出て、ゲームとして高い水準を持たせながらこんなにもポップでオシャレな作品を作ったラブデリックとその場を与えたアスキーに大きな拍手を送りたい（いや、送る）。攻略本という地図を持たずにのんびり迷うことを楽しんでほしいゲームだ。

ライタープロフィール

椎野竜彦（しいの・たつひこ）
1966年生まれのゲームプロデューサー。普段ゲームに見向きもしない妻が「MOON」に大はまりで奪い合いの毎日。結局まるまる2回通してプレイすることに。他人のプレイを見ていても楽しいゲームは久しぶり。

関連作品

ジャングル・パーク［ETC］
メーカー：デジタローグ／機種：Mac/Win／価格：¥5,600／発売日：'96年6月1日
野球盤など懐かしいボードゲームを遊べるのだが、ただぶらぶらと世界を探索するだけで異常に楽しめる作品。キャラクター（サル）とカッコイイ音楽もポップでグー。

MOON［RPG］ メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：5,800円／発売日：'97年10月16日

GAME SOFT REVIEW ④

ムーンライトシンドローム

ゲームというメディアで今を切り取ろうとした意欲作

ユーザーから高い評価を得た「トワイライトシンドローム」の続編的内容の作品。しかしそれは安易な続編制作に留まらない意欲作だった。

Writer 黒田藍
PLAYTIME 25時間

例えば、寝ていてはっと目が覚めて、時計を見たら7時で、「学校行かなきゃ！」と思ったら夜の7時だった。そんな経験はないだろうか。その気づいた時に残る変な感じ。「ムーンライトシンドローム」はそんな作品だ。

　このゲームは全10話のオムニバス形式で描かれるサイコホラーAVG。前作「トワイライトシンドローム～探索編／究明編」と舞台や主な登場人物は同じである。しかし「トワイライト2」ではないわけで、前作のような内容を想像すると裏切られる。なぜなら、今回描かれる恐怖は、前作とは違う物だからだ。言ってみれば「トワイライト」と対になる内容、とでもとれるだろうか。

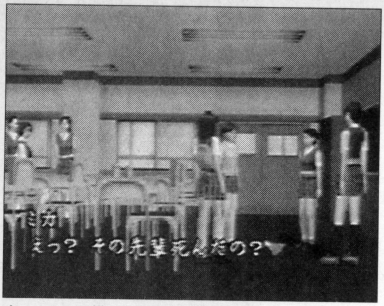
　前作「トワイライト」は、雛城高校に通う女子高生3人組、ユカリ、ミカ、チサトが学校の七不思議や花子さんなど、身近に起こる心霊・オカルト現象を探索していくというホラー・オムニバスAVG。やいのやいの言いながら行動する3人の台詞回しと存在感が秀逸で、それが怖さと相まって強いインパクトを与えた作品だった。また演出的にも、ポリゴンの背景に重ねられたドット絵はどこか懐かしささえ感じさせ、日本独特のしめっぽさのあるグラフィックがプレイヤーの想像力をかき立てた。キャラクターの表情がぼやかされていたのも没入感をより強くさせる。探索編から究明編にかけて、マルチエンディングや時間制限などのゲーム性も加味され、シナリオの質・量共にグレードアップ。ゲームとしても高い評価を受けた。

　しかし、「ムーンライト」では、好評だった前作で培った方法論を見事に捨て去っている。その潔さは「トワイライト」の破壊と再生への挑戦とも取れるほどだ。

　グラフィックはオールCGとなり、キャラクターの表情もはっきりと示された。ムービーや音声も大量に追加され、プレイヤーに想像させる余地を残していた前作とうって変わって、物語性が強調されている。その変化はユーザーにとって、学生時代親友だった子に卒業後久しぶりにあったら、垢抜けてキレイになっていた、けど無視された、くらい違うだろう。

「究明編」で強められたゲーム性も完全になくなり、シナリオも一本道となって、Aボタンを押していれば誰でもエンディングに到達できるようになった。

　また作品の柱も「怪奇現象の探索」から「9人の高校生男女が演じる愛憎劇」となり、内容も「オカルト・幽霊モノ」から「ストーカーあり、深層心理あり、近親相姦あり、白昼夢あり、異常心理あり、サイキック対決あり、肉体と魂あり、死後の世界ありのサイコホラーもの」という変わりようだ。ストーリーの展開や伏線の回収なども一見脈絡がなく、人間関係も一度プレイしただけでは分かりにくい。謎本的な内容のガイドブックが数冊発売されていることから



オール３Ｄで描かれた画面は無菌室的な明るさがある。

もわかるように、ストーリーを追うより、その謎めいた世界観を楽しむソフトといえるだろう。

このように、「ムーンライト」は一見難解とも取れるソフトなのだが、その本質は新しい恐怖の提示にあるのだと思う。サイコホラーをうたってはいるが、怖いのは異常心理や狂気ではない。従来のホラーゲームはアクション性があったりストーリー性があったりするものの、その本質はお化け屋敷的な怖さの提示にあった。そこで「出る」のが幽霊やゾンビや死体だったりする訳だが、「ムーンライト」の恐怖の主役は「日常と非日常の境」である。普通だった街の人が明らかに異常になっていたり、現実と夢が交錯するようになったり。繰り返し描かれるのは変容していく現実である。平凡な日常が歪んでいく中で自分の存在がぐらつかされるような不安。何をやっているのか分からなくなる恐怖。オカルトや霊に対する恐怖とは違い、「あたし、どうなっちゃうんだろう？」という漠然とした恐怖（不安）は非常に現実的で現代特有のものだ。それらを将来への不安というもう一つの恐れを抱えた、現代の象徴とも言える女子高生の目を通して描いたのではないだろうか。

そして、その恐怖は不意に救急車が目の前を通ったり、地下鉄の電光掲示板がバグったりと、ショッキングな怖さではなく、一瞬不安になるような些細な演出の積み重ねで表現されている。他にも無限ループや現実感のない住宅街、ノイズを多用したSE・BGMなどが組み合わされ、奇妙な怖さと生々しさを出すことに成功している。

ただ、こうした不条理や不安感をゲームというインタラクティブなメディアで正面から取り込もうとしているだけに、エンタテイメントとしての昇華が今一つに終わった点も事実だろう。現実と夢の境のような不思議な感じを上手く出している部分も多いが、それだけに遊んでいて不安になる面も否定できないし、ゲームの中とはいえストーカーや変質者につきまとわれるのはつらい（それでなくても変な電話に困らされているのに）。物語の根幹である愛憎劇も、前作同様存在感のある女の子達に比べ、重要人物であるリョウとスミオが描ききれていないため、あと一歩説得力に欠ける物になってしまっている。スミオの言動については謎めいているを通りこして謎だし、陰の主役ともいえるリョウにしても、制作者から託されたメッセージ性が今一つ掴みにくかった。

また特に不条理な内容の物語の場合、その終わらせ方で作品自体の印象が大きく左右されてしまうのだが、その点でも若干残念な内容となった。謎や奇妙な現象のオチがつきすぎており、これまで引っ張ってきた異様な感じも謎めいた雰囲気もなくなってしまったのだ。それが結果的にプレイ後のインパクトの弱さにも繋がっている。

「ムーンライトシンドローム」は高い評価を受けた前作の継承をあえて否定し、ゲームというメディアを通して時代を切り取ろうとした意欲作である。残念ながらエンタテイメントとしての完成度は前作より劣ってしまったが、むしろ新しい恐怖の形を模索した制作者の志を評価したい。フィクションという体裁を取っているが、良くも悪くも現実に一番近い作品と言えるのではないだろうか。

ライタープロフィール

黒田藍（くろだ・あい）
遊ぶことと眠ることとデビット・リンチとコーラを愛する1977年生まれ。好きなゲームは「WIPE OUT XL」(でもテクノよりギターノイズの方が好きです)。

関連作品

トワイライトシンドローム～究明編～［AVG］
メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年7月19日
前作「探索編」のボリューム不足を補い、郷土伝承やいじめなど、より重い題材を扱った第２作。ゲーム性が増した分、何度も同じ文章を読まされるなどの不満の声もあった。本誌11号参照。

ムーンライトシンドローム［AVG］ メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥6,200／発売日：'97年10月9日

GAME SOFT REVIEW ⑤

ブレス オブ ファイアIII

今のRPGにない硬派な姿勢を貫く、いぶし銀のような秀作

漸くPSに登場した人気RPGの最新作は、見た目の派手さには欠けるが、RPGの原点的楽しさを味あわせてくれる傑作だった。

Writer 水野隆志
PLAYTIME 62時間

見た目はSFCソフトのように地味だが……

『ブレス オブ ファイアIII』の印象は、第一に「地味」の一言だろう。抽象的な絵一枚で終わってしまうオープニング、十六ビット時代を彷彿させる通常画面、そしてCGもなければボイスもないイベントシーン。どれをとっても演出が恐ろしく地味なのである。

また、もうひとつの特徴が戦闘の難度が高いことである。全キャラクターで一斉に殴りかかるコマンドが用意されているのだが、これは楽勝の相手のみに使用可能な策で、多用していると間違いなく敗北の連続になってしまう。そしてもしキャラクターが気絶してしまうと、街の宿屋に泊まるまでHPの上限値が10%ずつ減少していくという厳しいペナルティが待っているのだ。

つまり、このソフトは戦闘に長い時間がかかり、一番のイベントが盛り上がりに欠けるという出来映えになっているのだ。通常ならば、間違いなくパッとしないソフトになってしまうことだろう。

ところが、事実は違う。

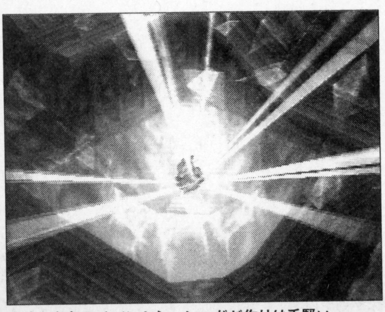
『ブレス オブ ファイアIII』は歴代のPSで発売されたRPGでも五指に入るほど、快適に楽しめる作品なのである。

随所で要求される気の抜けないプレイ

快適さの理由は、絶妙のバランス感覚にある。流せる部分が極度に少なく、つねに適度な緊張感を与えてくれているのである。

例えば、戦闘にしても、殴って済む単純なシステムではないために、そこに戦術を考える必要が生じてくる。どの魔法を使うか、どの敵から潰していくか、敵の属性や味方のスキルを見つつ考えていくのである。とくにAP（魔法や特殊スキルを使用するために必要となるポイント）が回復しにくいために、下手にAP使用の高い攻撃魔法を多発するより、APが低い補助魔法を使っていきながらボスまでの道のりを乗り切るなど、戦略レベルから長期的思考で臨んでいかねばならないのである。こうした諸要素が組み合わさり、戦闘に、障害として乗り越えるべき必然性と、ゲーム的な面白さの両方を与えているのである。

途中途中に挿入されるミニゲーム的なパズルも同様である。例えば、モモのいる塔での床を踏むパズル、伝説の船乗りを求めて岩場



地味な印象のイベントシーン、だが作りは手堅い。

を抜ける航海、最後の研究所での放電装置を使ったトラップなど、いずれもなかなかに手応えがあって面白い。RPGに挿入されているパズルやミニゲームというと、簡単ですぐ答えの判る場合が多いが、ここではまったくの逆。本腰入れてかからないと、いつまでも引っかかってしまうのだ（ただ、これに関しては斜めの入りにくいPSのパッドで複雑な動きを要求されるという点もあるが）。

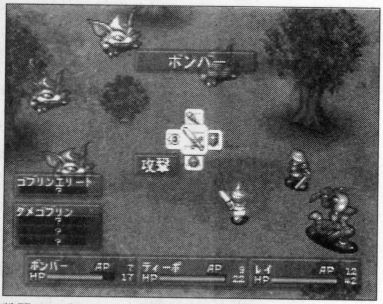
プレイヤー自身が面白さを探していく楽しさ

バランス感覚に加えて、さらなる深みを与えてくれているのが、豊富なデータの数々である。

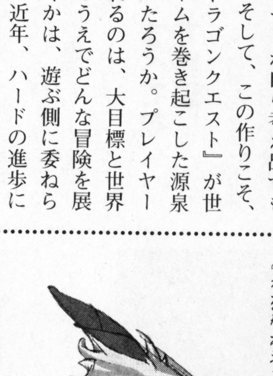
キャラクターの育て方ひとつをとっても、どの師匠につくか、どのスキルを修得させるかによって複数のバリエーションが考えられるシステムになっている。「これが最強」と単純に割り切れないため、出来上がるキャラクターは多分にプレイヤーの個性が反映されることになるのだ。

また、主人公がドラゴンに変化したときの形状に影響する「ジーン」や、ミニゲームの釣りで集められる数々の魚など、コレクター癖を刺激する要素も事欠かない。クォータービューの画面を回転させて周囲を探索するのは少々煩わしいが、リストを埋めていく面白さは十分にあるし、なにより、それが単なる穴埋めにならず、ちゃんと戦闘での優位さに繋がっているところも好ましい。

ただ単にゲームを終了させるだけならば、どこか適当な場所で経験値稼ぎをしてキャラクターを鍛え、ミニゲームなど無視してひたすらラストを目指せば、おそらくプレイ時間40時間前後、レベル30台中盤程度でクリアできるだろう。だが、そうしたプレイをしているかぎり、制作サイドから提示された楽しさは微塵もなくなってしまうだろう。このソフトにおける面白さは与えられるものではなく、プレイヤーが自ら考え出すものなのだ。そして、この作りこそ、かつて『ドラゴンクエスト』が世間に大ブームを巻き起こした源泉ではなかったろうか。プレイヤーに提示されるのは、大目標と世界のみ。そのうえでどんな冒険を展開していくかは、遊ぶ側に委ねられていた。近年、ハードの進歩による演出の飛躍的な向上によって（勿論、それ自体は素晴らしいことではあるのだが）、いつの間にかユーザーは「見ていること」に慣らされてしまっているのではないだろうか。物語性や操作性から見ると、『ブレスオブファイアIII』にやや難があることは否めない。だが、洗練されたシステムで、RPGが爆発的な人気を呼んでいた時期の魅力を再燃させてくれた評価はそれを補って余りあるだろう。そして、なによりも素晴らしいことは、温故知新の精神を説教がましく語ることなく、ただプレイの心地よさだけを残してくれる見事な作りにある。これは、職人のプライドと技量を感じさせてくれる、いぶし銀のような作品だといえるだろう。



戦闘は、それなりの戦術を立てないと苦戦必至。



ライタープロフィール

水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして（株）M２の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインに従事するかたわら、他のコンピューターゲーム雑誌でも記事を担当している。

関連作品

ブレス オブ ファイアII－使命の子－［RPG］
メーカー：カプコン／機種：スーパーファミコン／価格：￥9,980／発売日：'94年12月2日
ストーリーの展開には多少難があるものの、精霊との合体システムなどアイディアの盛り込まれた良作。強大な竜一族としての運命を背負った主人公の冒険譚。

ブレス オブ ファイアIII［RPG］　メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年9月11日

GAME SOFT REVIEW 6

ワールド・ネバーランド
～オルルド王国物語～

ゲームの中に生まれた、小さな愛すべき世界。

「人生入荷しました。」というコピーをあげてリリースされた「ワールド・ネバーランド」は地味だが良質な作品だ。

ゲームの中の住人となる目的のないゲーム

最近、現実の人生にちょっとお疲れ気味の私は、ゲーム売り場に人生が売っていると聞き、早速買いに出かけた。そして購入したのは、リバーヒルソフトから、シミュレーションRPGとして、リリースされた「ワールド・ネバーランド」（以下「ワーネバ」）である。

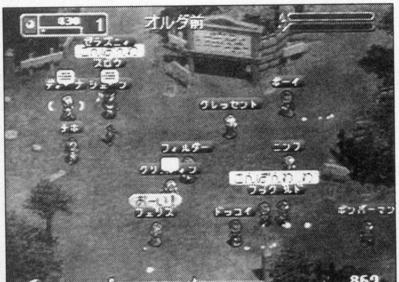
この「ワーネバ」は、王国の住民の一人となり、その中で暮らしていくゲームである。プレイヤーはまず、この国の住民となるにあたっての、説明と、国の歴史を聞く。少々長い話のあと、新しい家を用意してもらい、いよいよ生活が始まる。

今までのRPGならば、いざ冒険！　なのだろうが、「ワーネバ」では、ゲームが許容している中で、何をして暮らしてもいいのである。世界の設定以外は、リアルな時間がそこには流れているだけで、決まったストーリーはない。お使い的クエストが一切ない世界の中、プレイヤーは、のんびりとした時間の中を 仕事に行くのも良し、ぶらぶらうろつくのもイイ、ナンパに励むのもいいだろう。戦いも、戦闘こそないが試合という形で腕試しが出来る。すべてプレイヤーの日々の暮らしが＝ストーリーになっているのである。これによって、予定調和の決まったシナリオにはない、千差万別ある個人のふかい思い入れをもった物語が生まれていけるようになっているのである（正直、このあまりに漠然としたスタイルに最初は戸惑い、うまく王国の住人として暮らせなかったが、暮らしに目標を見つけてからは、時間の歯車もうまく回り始め、今は楽しく暮らしている）。

NPC、すべてを個人として表現

そして、ともに暮らしている住人達とコミュニケーションをとっていくことで、彼らとの親密度の度合いが高まり、知人・友人へとなっていく。知人・友人となった彼らは、王国内で会うと他人だったときと比べてよく話しかけてくれるようになってきた。

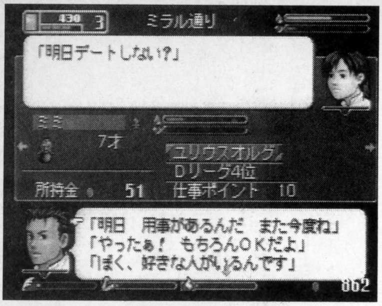
今まで多くのNPC（※）はその場に立ったままのある種、メッセージボード化していた。これはこれで、物語のピースを集め読んでいくには都合がよいわけだが、人として見たときの対応に味気ないモノがあった。このことに対し



小さな世界の住人となって遊ぶ自由度。

Writer 岡元建三
PLAYTIME 34時間
（現在進行中）

※NPC=ノンプレイヤーキャラクター



NPCは顔のグラフィックも全て違うという作り込み。

て「ワーネバ」は、NPCすべてに個人としての思考を持たせ、プレイヤーがゲーム内で出来ることをNPCにも出来るようにし、脇役的存在から解放したのである。彼らNPCは、自らの思考の元に行動し、それぞれの好みの人にアプローチしたり、仕事をしたり、個性あふれるモノとなっているのだ。

　私のプレイの中でも変わり者が多く、いくら話しかけても「私の勝手でしょ！」と、ストレスのたまる発言しかしない見た目（仮称：山田花子）似なNPCや、一度しか話しかけたことがないのに、妙に親しげに何度も練習試合に誘ってくる（仮称：トータス松本）など。中でも一番苦労させられた（仮称：ヒデロウ）は、私のプレイ一年目の間、何かにつけてつけ回し、「何してるの？」だの、デートの誘いをしつこくしてきた。この「ワーネバ」のキャラクターの顔がみんな違うこともあって、つき合うならやはり好みの子と結婚したいと思うのが人情というもの。毎日つけ回すストーカーなんて怖くてイヤである。一年に一度のお見合いの日なんて、周りのNPCに話しかけようと思っているそばから、勝手に（仮称：ヒデロウ）から話しかけてきて、断っても断っても話しかけてくるモンだから、誰とも話せないままそのイベントが終わってしまう悲惨な体験をしてしまう始末。結局彼女は翌年寿命で亡くなり、つけ回されることもなくなったが、葬儀に4人（私入れて5人）しか来ていなかった（親しい人が少ないとこうなるらしく、プレイヤーでも同じようなコトが起こり得るのだ）。

　これら、NPCと暮らしていく中で、やがてプレイヤーは結婚し、子供を作り家族として暮らしていくことになる。そして子供が6歳を迎えるとき、プレイヤー権利（今まで使っていたキャラクターから、子供となってさらにゲームを続けること）を渡すかどうか選択することで、そのまま暮らして寿命を全うし、ゲームを終わるか、世代を越えて続けていくかになる。子供を選んだ場合、今まで使っていたプレイヤーキャラクターは、子供にかわった時点でNPCとなって暮らしていくようになる。

　これらNPCを見ていると、ゲームの中に、箱庭的ではあるが、確かな仮想現実を見ることが出来る。複数の人と遊ぶオンラインゲームのようなといえばよいか。

リアルな時間の流れ 新しいRPGの表現

　この「ワーネバ」は、今まで「ロマサガ」などが形作ろうとして、うまくまとめきれないでいたリアルな時間の流れということを、人生に着目、日々の暮らしをシナリオとしてではなく、自由な形で感じられるようにし、またNPCをPC風にすることで、自分以外のそれぞれが生活の時間軸を持ち、生活を見せることによって、イベントをこなすことでしか感じられなかった時間をより自然に感じられるようになっているのである。まったく不備のない（会話のメッセージ選択が少なかったり、その場の雰囲気にそぐわなかったりすることがある。彼女の家にいるのに、どこに住んでいるんですか、はないよね）ゲームというわけではないが、「ワーネバ」は、新しい形への第一歩となる作品である。

ライタープロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、ＣＦを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すゲームジャンキー。いまだDIABLO進行中。ON-LINE GAMEに夢中なこのごろ。仕事もアトラス大型RPG「レブス」が進行中。

関連作品

ULTIMA ONLINE ［RPG］
メーカー：ＥＡＶ／機種：ｗｉｎ95／価格：¥7,800／
発売日：'97年10月17日（日本語マニュアル付属版）
名作「ウルティマ」の世界をベースとしたＲＰＧ。インターネットを通して最大3000人ものユーザーが同時にプレイできる。プレイヤーは戦士となってモンスターを倒すだけなく、パン屋や鍛冶屋を経営することもできる。限りなく自由度の高い実験的ＲＰＧ。

ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～［仮想世界体験SLG］
メーカー：リバーヒルソフト／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年10月23日

リンダキューブ アゲイン

アンチテーゼにとどまらない優秀なリメイク作品

2年を経てよみがえったPCエンジンの良作は、なにを見せてくれたのか。

Writer 沖田 仁
PLAYTIME 45時間

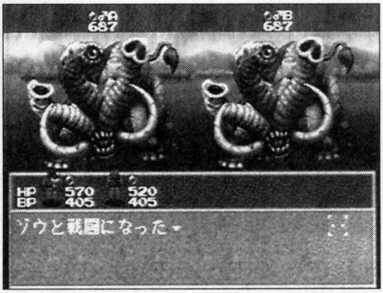
さまざまな意味で価値のあるリメイク作品

「リンダキューブ アゲイン」は2年前に発売されたPCエンジン版「リンダキューブ」のリメイク作品である。内容の変更はほとんどといって良いほどされていないが、「リンダキューブ」自体がゲーム性をコンセプトに据えた秀作RPGであった為、今でもその魅力は、まったくといってよいほど損なわれていない。

国産RPGは「ファイナルファンタジーシリーズ」に代表されるように、物語主導の大作主義が幅を利かせてきたが、「ポケットモンスター」「GBシレン」等、いかに遊ばせるかを主体に置いたRPGが姿を見せ始めている。元々この作品は同制作者のストーリー型RPG「天外魔境II」のアンチテーゼとして誕生しただけに、まさにその先駆けだったといえるだろう。

また、本作品の世界観が終末思想に彩られているのも興味深い。数年後には必ず滅んでしまう世界、寂しさや歪んだ愛情が引き金となって起こる凶悪な殺人、人体に有害なドラッグの流行など、かぞえ上げればきりがない。マニュアルに制作者の落書きという形で、ノストラダムスの予言と稀少動物保護問題をくっつけただけの安易な設定とあるが、これは氏の照れだと見て良いだろう。過激な設定やシーンを表現方法の1つに使いながら、見事なドラマを描き切っている。

いまさら言葉にするのも何だが、世間の世紀末ムードは、当初このゲームがリリースされた2年前とは比べ物にならないほど高まってきている。ワイドショーを騒がせた数々の猟奇殺人事件、またアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」のヒットや各種予言書のベストセラー入りなども記憶に新しい。このソフト自体SCEIの一押し作品だったが、神戸の事件のためにテレビコマーシャルの放送を一時的に見合せた等の話も聞く。このような話からもPCエンジン版が発売された当初より、今の方が旬な作品といえるのではないだろうか。どちらにしろ、今回のリメイクがさまざまな意味で、価値のある一作となったのは間違いない事実であろう。



捕まえる動物たちも異形で世紀末的だ。

ライタープロフィール

沖田 仁（おきた じん）
1973年生まれのゲームライター。今年の私的ベストゲームは「テラ ファンタスティカ」と「グルーヴオン ファイト」で決まり。セガサターン、まだまだ遊ばせてくれます。

関連作品

リンダキューブ［RPG］
メーカー：NECホームエレクトロニクス／機種：PCエンジン／価格：¥7,800／発売日：'95年10月13日
桝田省治氏が手がけたPCエンジン末期の名作。隕石が衝突するまでの8年間に出来るだけ多くの動物を集めて逃げ出す「世界を救わないRPG」。

リンダキューブ アゲイン［RPG］
メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年9月25日

GAME SOFT REVIEW ⑧

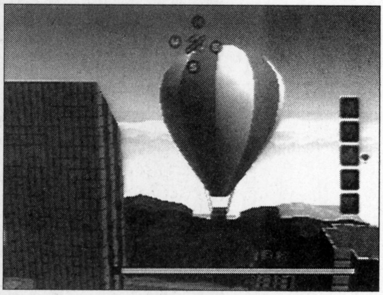
風のノータム

「環境ソフト」にも「ゲーム」にもならなかった中途半端な作品

熱気球という魅力あるテーマを担った「風のノータム」だが…。

「風のノータム」は熱気球という題材を用いたシミュレーションゲームである。プレーヤーは気球を操り、気球の上からターゲットにマーカーを落としたり、他の気球を追いかけてマーカーをぶつけたりする気球競技（タスクと呼ばれる）に挑戦し9つのラウンドのクリアを目指す。

ゲーム自体はいたってシンプルであるが、気球はなかなか自分の思い通りに動いてくれないのが問題だ。プレーヤーは気球を上昇あるいは下降させることによって5つに分かれる階層の風に乗せることしかできず、どの方向に進むにもその風が吹いてくれなければ進めないのである。実際の気球はいろんな状況から総合的に風を予測し空を飛ぶのであるが、ゲーム上ではいっさいそういった情報は入ってこない。このためゲーム攻略には運が作用する。うまく風に乗れてすぐクリアできるかとおもえば、山やビルに燃料がつきるまでぶつかり続けることもある。このように自分の気球をうまく操作できずストレスをためたり、運まかせ風まかせで攻略の達成感も乏しいようでは、クリアを目指して攻略するゲームとして問題があるだろう。



本当に風まかせ運まかせのゲームだ。

また自由度の高さから、このゲームは気球に乗って世界を散策する環境ソフト、フライトシミュレーター的な遊び方もできる。実際そうした狙いが制作者側にもあったはずだ。しかし、個性ある自然、建築物は見ていて面白いけれどもステージは決して広いわけではなく、視界も遠くまで見渡せるわけではない。時間と天候によってロケーションが変わるのは美しいが、目新しいわけでもない。つまりフライトシミュレータとしても決して面白いとは言えない作りになっている。

結果、本作品はゲームとしても環境ソフトとしても遊べない中途半端な作品に終わってしまった。

気球という題材は新鮮で魅力が感じられるし、「アクアノートの休日」から連なるアートディンクのイメージにあっていい雰囲気を持っている。だが商品としての作り込みの足りなさを感じずにいられない。風に乗るという受動的な気球本来の面白さをもっとうまくゲームに反映してほしいところであった。

ライタープロフィール

ナガオカ゛キョーイチ

1973年生まれ。ゲームライター。アーケードあがりの負けず嫌い。好きな食べ物はチョコチップスナック（イエデパン）。一度ご賞味あれ。

関連作品

アクアノートの休日 [SLG]

メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'95年6月30日

潜水艦に乗って海底を探索し、海の生物とコミュニケーションをとるゲーム。とりあえず海がやたら広い。

Writer ナガオカキョーイチ

PLAYTIME 12時間

風のノータム [レジャーSLG]

メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年9月11日

GAME SOFT REVIEW 9

情熱★熱血アスリーツ
～泣き虫コーチの日記～

マニア期待の男育成シミュレーションゲーム。その内容は…

男同士の師弟関係を情熱的体育会系ノリで描くような濃い作品を、みんな期待したと思うのだが。

Writer イワタカヅト
PLAYTIME 17時間

硬派な男同士の無骨な関係を、汗臭く、そして真剣に描く——。「滑稽」という状況を生み出すのに、これほど適した手段は他にない。

怪作『超兄貴』にみられるように、「男同士の無骨な関係」というマテリアルには、恐るべきエネルギーを発散する「お笑い要素」がタップリと含有されている。

悲しいかな、男とは、真剣になるほど「滑稽」という言葉を生産する生き物なのだ。

——さて、このテイストを組み込んだ作品が、『情熱★熱血アスリーツ』である。

プレイヤーに課せられるのは、1人の陸上選手の密着指導。

国籍、容姿、能力、性格の異なる4選手の中から、1名だけを選出し、体調、顔色、コンディションなどに気を配りながら、トレーニングメニューを消化させていくというのがゲームの流れ。

さらに、一定時期になると、大会が開催され、そのイベントに選手を出場させることも可能である。コーチと選手の二人三脚。そこで芽生える奇妙な親密感——。

このバカバカしくも叙情的な、スポ魂ドラマ風の展開を、ユーザーは望んでいたと断言できる。

しかし、その期待に反し、この作品のシークエンスは、あくまでシステマチックに選手を育成しているといった感が強くつきまとうのだ。

選手の性格は無個性で未熟、そして、システムを補正するためだけに用意された、軽薄なイベント内容、さらには、ただ消化させるだけのトレーニングの数々……。

この作品には、戦略要素や、システムとの駆け引きは必要ない。

もっともっと人間臭いシナリオ展開を「これでもか！」とばかりに練り込むべきであり、またそうした方向性が、ピッタリと似合ったハズだ。

育成シミュレーションにユーザーが求めるもの、それは「ドラマ性」である。しかも、RPGやアドベンチャーゲームのような「受け身のドラマ性」ではなく「主観の強いドラマ性」を。

「男同士の無骨な関係」をにおわせたこの『情熱★熱血～』が、しかし、この作品に対して、栄誉ある優良バカゲー（バカゲイ？）の判を押すほど、ユーザーの感性は鈍くない。



角刈りマッチョな選手を育成。すぐにつけ上がる。

ライタープロフィール

イワタカヅト
シナリオライター。ここだけのお話でございますけど、バイセクシャル、うふん。'96、'97年と東京ゲイパレードに参加、うふん。男性経験●人、うふん。「お尻キレイだね」って言葉にメロメロなの、うふん。

関連作品

超兄貴［STG］
メーカー：日本コンピュータシステム／機種：PCエンジン／価格：¥7,200／発売日：'92年12月25日
マッチョな野郎共で彩られた濃い世界観が話題を呼んだ横シューの怪作。自機やオプションまでが生身の人間という徹底ぶりにコアなファンも大満足だった。

情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記～［SLG］
メーカー：アスミック／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年10月9日

DESIRE

必要不可欠なエロシーンを削除したため単調になったSS版

シナリオやシステムの根元的な部分を占めていた本作のHシーン。移植が困難だったのはわかるが…。

Writer 南敏久
PLAYTIME 12時間

SSソフト「DESIRE」は孤島に建設された巨大研究所を舞台に各キャラクターの愛憎を描いたAVG。元になったPC-98版(18禁)は今から約4年前に発表され、人間同士のつながりを中心に据えたストーリーや、それを複数の視点から辿るシステムなど、後の「EVE burst error」「YU-NO」へとつながる原点ともいえる作品だ。

今回のSS版ではグラフィックやセリフ回し等が変更され、98版より全体に明るめのムードに仕上がっている。当然、全エロシーンがカットされているのだが、98版ではこれが各キャラクターの持つ感情の『激しい』部分(マコトの心理が揺らいでいく様子や看護婦エレナのエキセントリックな行動など)を表現している他、完全に一本道のシナリオ内でプレイヤーの小目標となり、ストーリーのアクセントとして機能していた。そのため、エロを失ったSS版は全体に起伏が少なくなった物語上をコマンド総当たりでダラダラ遊んでいく、凡庸なAVGの「素」の部分がムキ出しになってしまった。新しく追加されたボイスやアニメーションも、無意味に走っているシーンを動画にするなど使い方がおざなりで、エロのかわりに物語を盛り上げていくパワーに欠けている。



昔ながらのコマンド選択型アドベンチャーシステム

また、ストーリーは主にアル編、マコト編、そしてもう一編の3つのシナリオで構成されている。だが、アル・マコト編クリア後に登場するこの最終シナリオが、物語内のほとんどの謎を解明していくいわばネタバラし的存在であるため、これらの2編の比重が全体の中で非常に軽くなってしまっている。結果、後半から結末への展開が唐突に思われ、マルチサイトシステム特有の物語が互いを補填し合い、有機的に絡み合っていく醍醐味もあまり感じられなかった。

SS版はいささか安直な移植方法のために原作ともいえる98版が内包してしまっているシナリオ面、システム面での「古さ」が表面に露出した大変残念な作品になってしまった。旧作を「現在」という視点で見た時に何を引き、何を足せば原作の面白さを伝えられるのか。家庭用では完全移植が難しい分野だけに、制作者のより一層の努力が求められるのである。

ライタープロフィール

南　敏久(みなみ・としひさ)

職業・造形助手&妖怪博士。好きな使徒は第一使徒・蛙男と第四使徒・占い杖。本文で書き残したことですがSS版のOPのアニメはストーリーと全然関係なくて意味不明。あと5円玉ブラブラさせて「マインドコントロール」ってのも謎。

関連作品

EVE burst error [AVG]
メーカー:イマジニア/機種:セガサターン/
価格:¥7,800/発売日:'97年1月24日
元の98版は「DESIRE」に続く剣乃ゆきひろクレジットの2作目。SSに移植されて、大きな人気を得た傑作。ストーリー的に他2作とは異質だが、次の「YU-NO」に繋がる作品。マルチサイトストーリーはここで完成をみた。

DESIRE [AVG]　メーカー:imadio/機種:セガサターン/価格:¥6,800/発売日:'97年9月11日

シルエットミラージュ

遊び心と手応え十分の傑作アクションシューティング

トレジャーの自社ブランド第一弾「シルエットミラージュ」はゲームの面白さを堪能できる希有な存在だ。

Writer 編集部
PLAYTIME 22時間

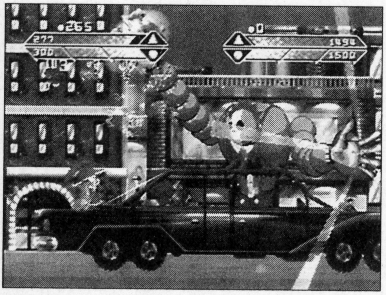
「シルエットミラージュ」は、「ガンスターヒーローズ」「エイリアンソルジャー」の流れを汲む、トレジャー社の最新アクションシューティングである。中身のないアクションゲームが多い中、骨太で斬新なゲーム性を盛り込んだ、いかにもトレジャーらしい「濃い」作品だ。

このゲームの素晴らしい部分は、新しいゲームシステムを「発明」したところにあると思う。

主人公も敵もシルエット（影）とミラージュ（光）という相反する属性を持っており、異属性間での攻撃では体力が減り、同属性間の攻撃では攻撃力が減る。キャラクターが右を向くか左を向くかで属性が変わるというシステムは、誰もが考えそうで考えつかない秀逸な発明といえる。

また、敵のショットは同属性のリフレクターと呼ばれるバリアで跳ね返し、逆に攻撃手段となる。防御＝攻撃というこのアイディアも見逃せない発明だ。

属性による駆け引きと攻撃・防御の駆け引き……この二段重ねともいえるゲームシステムが、実に新鮮かつ痛快なプレイ体験を提供してくれるのだ。



相変わらずデカボスキャラがグリグリ動いてます。

こうした攻防が十分に楽しめるようになるには、それなりのやり込みとテクニックが必要となる。それが理解・実践できない内は、ただ難しいだけのゲームに思えてしまうだろう。しかし、ひとたび攻防の面白味を覚え実践できるようになると、本作品が持つ高いゲーム性がパッドからジワジワと伝わり、面白さのあまり何度も何度も挑戦したくなる。この辺りに本作品が持つ魅力が潜んでいるのだ。

ユーモアを交えつつも強いメッセージ性を放つストーリー、「ダイナマイトヘッディー」のようなコミカルでニヤリとさせられる演出、奇想天外な敵ボスキャラクターの攻撃パターンなどなど、本作品はトレジャーの色濃いカラーが縦横無尽に炸裂しまくった、正に「宝箱」のような作品に仕上がっている。トレジャーの職人芸ともいえる大胆でありながら緻密かつ硬派なゲーム作りには本当に脱帽である。

ゲームとしての面白さをこれでもかと詰め込み、プレイ後に心地よい疲労と満足感を与えてくれる「シルエットミラージュ」は、淡泊なゲームが多い昨今、非常に希有な存在といえるだろう。こうした優れた作品をプレイ出来たことに対し、今は感謝の気持ちでいっぱいである。

（編集部）

関連作品

ダイナマイトヘッディー
[ACG]
メーカー：セガ
機種：メガドライブ
価格：￥6,800
ポップで軽快な映像、陽気なキャラクター、奇抜なセンス、そして異様に高い難易度……今や語りぐさとなっているメガドライブ時代のトレジャーの作品。「シルエットミラージュ」の開発チームリーダー木村幸一氏の企画第一号作品。

シルエットミラージュ
[A・STG]
メーカー：トレジャー／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'97年9月11日

全日本プロレス FEATURING VIRTUA

16文に酔え！全日本版リアルプロレスゲーム堂々登場

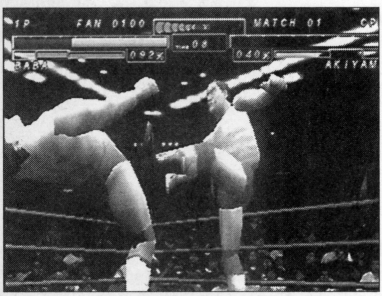
満を持して登場した全日本プロレスのポリゴンゲーム。「バーチャ」のセガの実力が発揮されている。

Writer 林村わたる
PLAYTIME 20時間

好きな人間の作ったプロレスゲーム

ポリゴンを使ったリアルなプロレスゲームといえば、新日本プロレス協力のPSの「闘魂烈伝」が有名だ。そしてその全日本プロレス版ともいえるのが「全日本プロレスFEATURING VIRTUA」である。制作は「バーチャファイター」のセガ。ウルフ、ジェフリーというバーチャキャラが参戦していることも話題となった。

攻撃されれば攻撃されるほど闘気が溜まり、それによって得意とする技を出せるようになるシステムは、自分の見せ場だけでなく、相手の見せ場も作ることで試合全体を作り上げる、いかにもプロレス的な展開をシステムとしたもの。また、つまらない試合をするとファンの支持を得られず、最後の試合に進めないなど、好きな人間が作ったということがよく伝わってくる内容だ。攻撃方法は格闘ゲームとしては非常に簡単な部類に入り、攻撃を返すタイミングも用意されている。プレイヤーはあまり負担なく技の攻防を楽しむことができる。自分好みのスタイルのレスラーを育てられるフューチャリングモードも育成ゲーム的な楽しさを十分備えており、ラッシャー木村のマイクパフォーマンスや馳の登場などファンが喜ぶ要素も多い。プロレスゲームとしての出来は非常に良いといえるだろう。



16文炸裂！　全日ファンの盛り上がり様が目に浮かびます。

プロレスの情緒は残っていたか

さてバランス的に見るとやけに馬場が強すぎる気がする。比較的簡単に出せる16文キックはヒットするとバーチャのカウンターヒット音と共に、相手選手の体力がみるみる減ってしまう。この点が少し残念だ、とは全く思わない。なんてたって世界の巨人J馬場の16文だからだ。この「馬場だからだ」という部分がまさにプロレスの情緒ともいうべきところであり、だからこそ再び立ち上がれそうにない選手が立ち上がってくる姿に燃えるのだ。理屈じゃないのである。こうしたプロレス的な少々の理不尽さを残したところこそ、このゲームの本当の魅力なのかもしれない。変にバランスの取れたスポーツライクなプロレスゲームはきっとつまらないはずだから。

ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。編集者兼ライター。DIABLOやりたくてもやれない忙しい日々が続く。いまやLV41の魔法使いに育っているのに…。WIN95のたまごっちは1日に3匹死亡。向いてないかも。

関連作品

新日本プロレス闘魂烈伝[SPG]
メーカー：トミー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年9月29日
このゲームの登場はまさに衝撃。ポリゴンに初めて感謝した人も多いのではないだろうか。プロレスゲームの新時代を拓いたエポックメイキングな作品。

全日本プロレス FEATURING VIRTUA[SPG]　メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'97年10月23日

御意見無用
~Anarchy in the NIPPON~

カッコ悪い作品の見本のようなパロディ格闘ゲーム

「バーチャファイターの4鉄人が作った」という触れ込みで登場した「御意見無用」だが、その作品としての出来は閉口ものだった。

Writer 編集部
PLAYTIME 13時間

笑うに笑えないパロディゲーム

セガサターンのポリゴン3D格闘ゲーム「御意見無用」は、そのあまりにも駄目なゲームであるため、逆の意味で無視できない存在であるだろう。

あまりにもカッコ悪い下品なキャラクター、チープな上に波打っていて見にくい背景、制作者がそのままキャラクターとして登場する泥臭いセンス……これだけ見ても十分に酷い作品といえる。

肝心の格闘ゲームの部分に関しては、キーレスポンスがそれなりに良くて技が出やすい点以外は、お世辞にも良いとはいえない。技のバリエーションが少なく、かなり凶悪な連続技があるため、対戦ゲームとして深みがない。キャラクターのモーションも平坦でぎこちなく、格闘ゲームとしての爽快感や面白味に欠ける。両者が同時に投げを試みた時、互いに投げすかしポーズが出るなど、ゲームとしての完成度の低さがいくつも見られた。

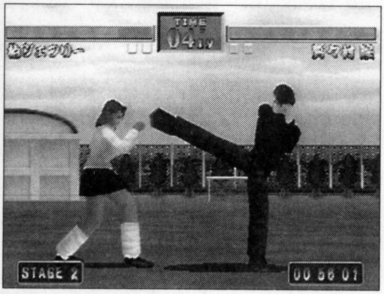
ジャンプの排除、バックダッシュでキャラが転ぶ、小技ではK.O.できない等々、いかにも「こだわって作ってみました」と言わんばかりのシステムも、根本的な格闘ゲームとしての出来が低いため、たんなるまやかしに過ぎない物になってる。

すべてが「バーチャファイター」をテキストとして（パクって）いるため、オリジナリティのかけらもなく、フリーズするなどのバグもあり、出来の悪い同人ソフトレベルの代物。まったく良い点が見あたらない、志の低い作品。正に「クソゲーの見本」のようなゲームである。

この作品、「バーチャの鉄人が作った！」という宣伝文句や、不思議とゲーム誌の評価が高かったため、期待して購入したユーザーがたくさんいたと思う。

しかし、ユーザーの多くを裏切った酷い内容には、閉口せざるを得ない。ゲーム内容がヘボくても、売れれば勝ち、正に「やらずぶったくり」……だから「御意見無用」というタイトルを制作者は付けたのだろうか？

本作品は「バーチャ」のパロディ的な内容ともいえるが、パロディは内容が伴ってこそカッコ良いものである。内容が伴わないパロディほどみっともなくカッコ悪いものはない。本作品は正にカッコ悪いゲームの代表ともいうべき作品であった。（編集部）



素人が作ったと言われても仕方のないソフト。

関連作品

バーチャファイター3
[格闘ACG]
メーカー：セガ
機種：アーケード
発売年度：'97年
3Dポリゴン格闘ゲームというジャンルにおいて不動の地位を確立した作品。アーケードにてロングランヒットを記録。最近になって3on3で闘うバージョンアップ版「バーチャファイター3tb」が発売され、高いインカムを誇っている。

御意見無用~Anarchy in the NIPPON~ [格闘ACG]　メーカー：ケイエスエス／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'97年10月2日

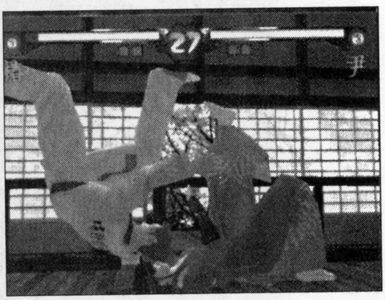
ファイティング武術

新基板のパワーを活かしきれていない、凡庸な3D格闘ゲーム

コナミの新基板「コブラ」とともに期待されていた「ファイティング武術」は、何も訴えるものがない作品に終わっていた。

「ファイティング武術」（以下、武術）は、コナミ最新基板「コブラ」の第一弾ソフトとしてリリースされた3D格闘ゲームである。以前AMショーで発表された「武術」は、ハイスペックな基板の性能とアバタイズデモのクオリティの高さに、格闘ゲームの新しい光になるのではと期待された。そしてこの秋リリースされたのだが、その内容は大きく首を傾げたくなるものだった。

まず感じることに、キーレスポンスの悪さがある。バーチャ系の操作方法を踏襲した操作に、誰でも簡単に遊べそうに思えるのだが、コマンド技を入力した際、キャラクターが行動を起こすまでが遅く、スグに動かないために入力ミスかと思い、もう一度入力してしまうぐらいである。結果、技の二度だしのようなことになり、もたついてしまう。そのため、コマンド技を入力するより、連打した方が効率が良くなってくる。連打プレイでパンチ・パンチ・キックぐらいのことを上下に振りながら闘えば、一撃必殺の絶紹技ゲージも溜まり、楽なのである。そしてこのことが、楽に勝てるなら使わない手はないとプレイヤーに思わせ、連打プレイによる不毛な闘いを助長しているのである。さらに、連打が基本となってくると、キャラクターが技を通して見せるはずの個性がなくなり、キャラクターの存在理由に疑問が生まれてしまっている。



非常に地味な印象を受けるゲーム画面

また、売りにもなっているCPUキャラのAI搭載による進化する格闘という部分も、プレイヤーの攻撃に対して、手癖を学習していくだけで、超反応気味にさえ思えてくる。AIといっても、推測・感情からくる思考ルーチン型ではなく、データ蓄積によるエキスパート型なため、格闘の中にある動きや心の読み合いが感じられず、闘いに深みがないのである。

時限システムによりゲームスピードが上がり、キーレスポンスが良くなったように思えるが、ゲームとしての根本が出来てないので面白くないことには変わりない。

「武術」は、3D格闘が数多くリリースされている今、何も訴えるものがない、覇気がなくただ小綺麗にまとめただけという、格闘ゲームの中における小さな泡のような作品であった。

Writer 岡元建三

PLAYTIME 112クレジット

ライタープロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）

1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、CFを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すゲームジャンキー。いまだDIABLO進行中。ON-LINE GAMEに夢中なこのごろ。仕事もアトラス大型RPG「レブス」が進行中。

関連作品

バーチャファイター3［格闘ACG］

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'97年

3Dポリゴン格闘ゲームというジャンルにおいて不動の地位を確立した作品。アーケードにてロングランヒットを記録。最近になって3on3で闘うバージョンアップ版「バーチャファイター3tb」が発売され、高いインカムを誇っている。

ファイティング武術［格闘ACG］　メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'97年

GAME SOFT REVIEW ⑮

Gダライアス

魚舞う幻想の小宇宙、「Gダライアス」の宿命的ジレンマ

シリーズ初のフルポリゴンによる迫力ある演出。作品性をさらに強めた感のある「Gダライアス」だが……。

Writer 伊神央人
PLAYTIME 46クレジット

「冬の時代」に真摯にシューティングを作り続けたタイトー

1987年、シューティングが最もHOTだった時代。当時のシューティングに一貫して言えることは、どのタイトルもプレイヤーを驚嘆させた、すばらしい作品だったということだ。アーケード基板の性能は向上し、豊富な色数やキャラクターの表示枚数が増えたことによるリアルな映像表現、「オプション」等の斬新なシステムの導入など、シューティングは今までにない成熟期を迎えていた。

そんな時代が去って10年、今対戦格闘ゲームがアーケードのインカム効率を高騰させ、メーカーはそれ以外のジャンルに二の足を踏むようになった。たとえ、リリースされたとしても、その殆どは「雷電型」といわれるありきたりなものであった。シューティング「冬の時代」の到来である。

そんな時勢にありながらも、タイトーは実に真面目にシューティングを作り続けている。ミステリアスなメッセージ性とメタファーで綴り、コアシューターに様々な解釈を誘発させた「メタルブラック」。ハーフトップビューのフルポリゴン処理により、秀逸な映像世界を提供した「レイストーム」等、その功績は大きい。

そんなタイトーの看板タイトル「ダライアスシリーズ」の最新作「Gダライアス」がリリースされた。

シリーズ4作目、作品性の強い意欲作

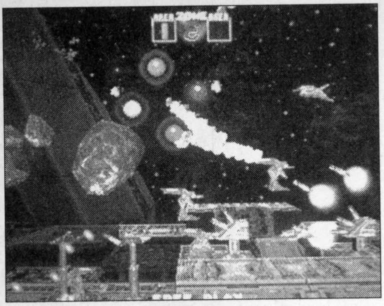
「Gダライアス」は、「1」、「2」、「外伝」と続いてきたシリーズ第4作目に当たる。「1」は3つの画面をハーフミラーで隙間なく横につなげた大型筐体のゲームだった。現在でこそ50インチのスクリーンモニターがあるが、当時はこのようにして作るしかなく、かなり斬新な試みであった。技術が進歩し、モニターサイズが大きくなるにつれ「2」は2画面、「外伝」は1画面と画面の数は減少。そして「Gダライアス」はフルポリゴンによる画面処理がなされ、1画面ながらも迫力ある立体的な映像が満喫できる仕上がりになっている。ダライアスシリーズのウリである「海洋生物型巨大戦艦（ボスキャラ）」がまるで生きているかの如く動く。自機の30倍ほどもある「シーラカンス」が奥に手前にと縦横無尽に雲海を泳ぎ、体のいたるところに仕掛けら



美しい世界観が「Gダライアス」の魅力。

れた火器で襲い来る様は、まさに圧巻である。

また、この「Gダライアス」は「起源」というテーマに基づいて演出されている。敵軍を統べる最終ボス「クリオネ」は、トドメを刺されると膨張し、自機2体を飲み込む。男女二人のパイロットはこの時空に還元される瞬間にお互いの愛―ひいては存在を確かめ合う。その想いが「生命」となり、クリオネが「大地」となって、一つの惑星が生まれる……生命体と大いなる宇宙意識がコネクトする様な世界表現は、ゲームを終わらせた後もプレイヤーに豊潤なイメージを残す。こうした世界表現こそがシューティングであって作品性の強い「Gダライアス」の大きな魅力になっているのだ。


システム的には凝っているのだが…。

遊ばせようとして「重く」なったシステム

ただ、こうしたスピリチュアルな映像表現とは別に、システム的には非常に残念な「重い」作品となってしまっている。確かに、敵を捕まえて味方に出来る「キャプチャーシステム」、「メタルブラック」のエネルギー干渉をソフティケートして取り入れた「ビームカウンター」等、シューティングといえば弾避けが攻略の要だったのに対し、どの敵を捕まえるか、どのタイミングでαビームを撃てば効率がいいかなど、戦略的なゲーム性を打ち出している。だが、その「遊ばせよう」とした試みは逆にボスまでの道のりを冗長にし、シューティングとしての爽快感を薄めてしまっているのだ。また、映像表現を追求するあまり、処理落ちによるガクガク感もプレイに支障を与えているのも否めない。

「Ver.2」が見せたシューティングの宿命

このように、残念な部分も若干ある「Gダライアス」だが、作品に流れる叙情的な世界観を描きり作家性の強い、存在意義の高い作品であることには変わりない。そんな「Gダライアス」の「Ver.2」が最近、アーケードでは稼働中である。このバージョンの難易度は尋常ではなく、「Ver.1」をクリアできるプレーヤーでも1面で全滅することも希ではない。この「Ver.2」が発売された経緯についてはある程度推察できる。つまり総プレイ時間が長いことによってインカム効率が落ち、これを懸念した同社が商業的な改善策としてリリースを決めたのであろう。確かに、1プレイがどうしても長くなってしまうシューティングゲームは、アーケードのオペレーターに敬遠されがちだ。このままでは、ジャンルとしての危機にも直面する問題である。だが、だからといってただ難しくすればOK! というやり方にはいささか疑問を感じる。結果的には1コインクリア出来るA級シューターしかプレイ出来ず、一般層は打ちのめされて去っていくという(営利的にも)最悪の状態となってしまった。このことは「Gダライアス」の作品性にもきずをつける結果になってしまったのではないだろうか。

プレイヤーが上達すると長くなるプレイ時間。インカムとシューティングの持つ特性の問題。如何にしてこれを解決するのか。そろそろシューティングゲームはステージ構成等の根本的なシステム改善が必要なのかもしれない。

ライタープロフィール

伊神央人(いかみ・ちかひと)

1971年生まれ。関西でゲームを制作。シューターであり、それと同時に致命的なドラマおたく。今期おすすめはなんといっても「青い鳥」! ヒロインがまたすごく綺麗な人なのだ。

関連作品

ダライアス外伝[STG]

メーカー:タイトー/機種:セガサターン/価格:¥5,800/発売日:'95年12月15日

ダライアスシリーズ3作目。アーケードの移植版。目を奪われる美しい演出とZUNTATA小倉氏のサウンドが魅了する、シューティングの名作。

Gダライアス[STG] メーカー:タイトー/機種:アーケード/発売年度:'97年

爆ボンバーマン

シリーズの人気に溺れない挑戦の姿勢は評価したいのだが…

絶大な人気を誇るボンバーマンシリーズが、新たに3Dポリゴンによって表現された。その冒険の果てには何があったのか。

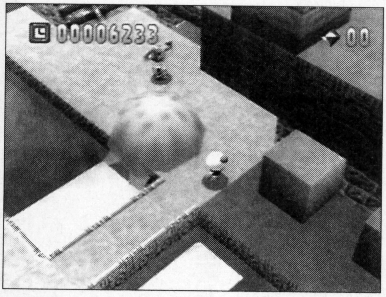
Writer 角田秀明

PLAYTIME 23時間

「爆ボンバーマン」は、爆弾を使って敵を蹴散らしながら各ステージをクリアしていく3Dアクションパズルゲームだ。爆発の爽快感と白熱する対戦モードなど、いろいろな魅力があるボンバーマンシリーズ。3Dポリゴン化という大アレンジのもと良質のゲームに仕上がったのだろうか？　残念ながら答えは「否」である。

　これまでは爆弾を蹴る、投げるなど様々なアクションが行えた。3Dになった今作は高さの概念が導入され爆弾を積んだりすることもできる。これで爆弾の使い方がより一層深まった。が、これらの要素がアクションとパズルという2大要素に生かし切れていない。

　まずアクションという視点でこのゲームを見ると、まず始めに視点の切り替えがプレイヤーに一任されていることが気にかかる。結果、いきなり画面が障害物で覆われたりすることがあり、プレイアビリティーを低下させている。その上アナログスティック操作の影響か、ステージから足を踏みはずすことが異様に多い。敵の配置もただ配置した感が強く、総じて「いかにアクションを楽しませようか」という配慮に欠けている。



視点変更は煩雑なだけでなく、ゲームのリズムをも壊している。

　一方、パズルという視点で見ても純粋には楽しめない。なぜならプレイヤーはパズルを解く前に前述した高難度のアクションをこなさなければならないからだ。さらにパズルを解くのに不可欠なリモコンを探さなければならないなど、前準備の長さも、遊ぶには邪魔な存在だ。パズルを解くのに要求される技量が高すぎる点もマイナス要因だ。それに加えパズル自体も真のエンディングに必要なアイテムを入手するためだけに偏っている。ただクリアするだけならすべてのパズルを解く必要がないのだ。結果、ゲームにおけるパズルの位置づけが不明確になっている。

　制作者はプレイヤーに何をさせたかったのだろう？　爆弾を使ったパズルを楽しませるのが目的ならヒントの提示やリモコンを初期装備にするなどし、ゲームを楽しむ土台をもう少し用意してもよかったはずだ。このゲームは質の高い作品をじっくりと送り出すN64の理想と遠くかけ離れた作品と言わざるを得ない。そのような理想を掲げるN64のゲームとしてはあまりにも中途半端だ。

ライタープロフィール
角田　秀明（つのだ・ひであき）
1975年生まれ。専門学校を卒業後、（株）M２に所属。現在はライターとして活動中。本人はバリバリの硬派ゲーマーだと自負してるが、周囲の者はそれを認めようとしない。……三石琴乃好きが原因か？

関連作品
スーパーマリオ64［ACG］
メーカー：任天堂／機種：N64／
価格：¥9,800／発売日：'96年6月23日
人によって異論のあるマリオのプレイ視点だが、その場面での遊び易さに配慮しようとした制作者の苦労のあとが見て取れる。これは最低限の配慮だと思うのだが。

爆ボンバーマン［ACG］　メーカー：ハドソン／機種：N64／価格：¥6,980／発売日：'97年9月26日

破格の読者コーナー

旅情編

読者あっての本ですから

守備範囲は地球！
正義の組織だ読者コーナー！

◎さて、'97年最後の読者コーナーだ。いやー、もう一年が終わっちゃうんだなー。早いなぁ。（古庄）
○そうですね。あっという間でしたね。（松井）
◎ここは一つ、自分の足下を見つめ直すためにも、ちょっと一人旅に出ようと思うぞ。（古庄）
○前号でも言ってましたけど、結局どこへも行かないじゃないですか。（松井）
◎いやー、先立つ不孝をお許し下さい。（古庄）
○「先立つものがない」でしょう。（松井）

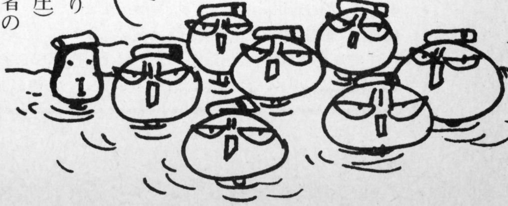
★台所の電気をつけた瞬間にゴキブリを見つけるあの恐怖は、バイオハザードのそれとよく似ていると思う。（東京都　加茂　説明求む）
◎そうそうそう。編集部の付近一帯は、夜中になるとゴキブリが道路を横断していたりして、凄く気味悪いんだよね。なんとかならないかなぁ。（古庄）
○北海道にはゴキブリがいないそうですよ。（松井）
◎それだ！　編集部を北海道に移そう！　北海道に移ってラベンダー畑でジンギスカン鍋を食べつつ木彫りの熊を持ってズームに取材だ！（古庄）
○思いつきでしゃべってませんか？（松井）



（埼玉県　モッチャン蘇る甦る）
○千人でプチプチ戦うゲームですね。（松井）

★17号の批評くん（編集後記の4コマ）を読んで、運動会に本誌を持って行こうと思ったのは俺だけか？（ズバリ！　このネタが載ってるのは120ページ目とみた!!）（群馬県　小林貴光）
◎ハッハッハ。最後の予言が面白くて載せてしまった。しかも希望通り120ページに。（古庄）
○うーんなんか、読者の思うツボのような。（松井）

★17号の読者コーナー。普通は（県名　氏名）なのに、名古屋市だけ（名古屋市　氏名）と表記されていたので、何らかの力が働いていると邪推。（長野県　史崎稔之）
◎うおー、よく細かいところ見てるねー。そんなの指摘するの、ウチの日野くんだけかと思ってたよ。（古庄）
◇だって気になるじゃないですか。どうしてなんですか？（日野）
◎それは……小学生の社会科のテストで「愛媛県」を「愛知県」と書いてペケをもらって以来、「愛



連載第三回

半蔵の地獄絵巻

Ninja=Hanzoh



知県」って書けなくなったのさ。（古庄）

★小野さんのような編集者になりたいです。（名古屋市　白神裕久）

○……という手紙が来ましたが、小野さん、どうすればいいんでしょう？（松井）

◆まず千葉ロッテのファンになって小坂選手を応援しないとね。（小野さん）

◎さすが小野さん。ガンチクのあるお言葉、ありがとうございました。（古庄）

○……………。（松井）

★うちのねこはかわいいです。でもぼくにはなつきません。でもかわいいです。こういうゲームをつくりたいです。（滋賀県　磯田雄史）

○うんうん、そうですねー。ねこ、いいですねー。かわいいですねー。なんかもうねこがあるいてるのみるだけで、しあわせなきぶんになっちゃいますよねー。（ねこずき松井）

◎ええい！　ひらがなで書くな！　漢字使え漢字！（古庄）

★17号でセガサターン版「マーヴルスーパーヒーローズ」について批評していましたが、その批評には納得できません。その批評は拡張RAMカートリッジを併用した状態でプレイしたうえで批評しているのですか？（新潟県　ミスターボーグ）

◎いや、これはちゃんと拡張RAMを使って検証しましたよ。「マーヴルスーパーヒーローズ」も「ラストブロンクス」も、アーケード版が良かった上に編集部人気も高かったので（編集長は「マーヴル」の基板を購入したほど）、あの移植版には納得が行かなかったというか残念だったんですよ。この思い、分かっていただけますか？（古庄）

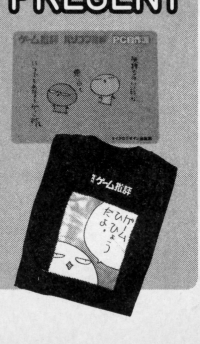


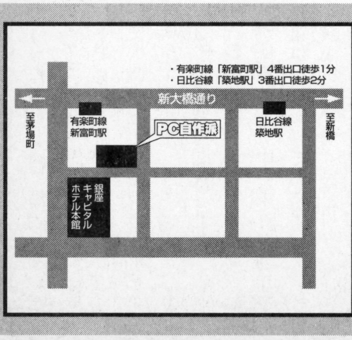
（神奈川県　北斗・P）
◎リンダ！その目に引き込まれそうだぜ！（古）

PRESENT

雑誌化記念プレゼント！ うーちゃんTシャツ＆マウスパッド

ゲーム批評雑誌化をして、この度ゲーム批評のマスコットキャラ「うーちゃん」のTシャツとマウスパットを作成しました。そこで早速ですがTシャツとマウスパッドを各5名様にプレゼントいたします！　欲しい方はハガキにTシャツ、マウスパッドのどちらが欲しいのかご記入の上、ゲーム批評編集部「うーちゃんグッズくれたまえ」係までご応募下さい。なお、これらのグッズは弊社アンテナショップ「PC自作派」でも購入できます。地図をご参考に、ぜひご来店下さいませ。（マウスパッド1000円、Tシャツ1800円）





★アンケートの狭間から

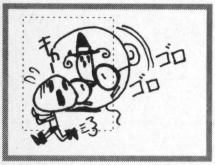
◎今回のこのコーナーでは、引き続き「切手イラストアレンジ」作品を掲載いたします。

今回の題材はちょっとアレンジが難しかったようですが、それでも多数の力作が寄せられ、選考に非常に苦労しました。栄えある掲載作品は以下の皆さんです。おめでとう！

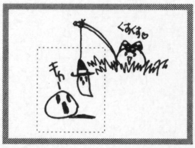
今後も「切手イラストアレンジ」は募集するので、ペンを振るい想像の翼を広げて挑戦してみてください。



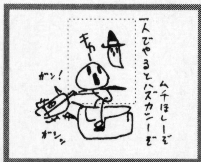
（静岡県　小菅元師）



（大阪府　いなばうさぎ）



（東京都　おひつぢ座）



（埼玉県　悠也郎）



（北海道
ダメ人間協会広報係）



（東京都　きぶのきざまや）



（東京都　ＡＨＯ）

最近面白かったゲームソフト
（17号アンケートより）

順位		ソフト名	ハード
1	NEW	スーパーロボット大戦F	SS
2	NEW	シルエットミラージュ	SS
3	NEW	リンダキューブアゲイン	PS
4	NEW	バイオハザード～ディレクターズカット～	PS
5	↓	スターフォックス64	N64
6	↑	タクティクスオウガ	PS・SS・SFC
7	↑	怒首領蜂	AC・SS
8	↓	ファイナルファンタジータクティクス	PS
9	NEW	DESIRE	SS
10	NEW	デッド オア アライブ	SS・AC
11	↓	Gダライアス	AC
12	↓	リアルサウンド～風のリグレット～	SS
13	NEW	フロントミッションセカンド	PS
14	NEW	アーマード・コア	PS
15	NEW	モンスターファーム	PS

読者ランク帝国

さて、今回のランキングは新作の「スーパーロボット大戦F」が、同じくサターンの新作「シルエッットミラージュ」に倍近い票差をつけて堂々の一位にランクイン。ここ数カ月、元気のなかったサターンですが、やっと息を吹き返したという感じですね。

今回のランキングで目立つのは「タクティクスオウガ」を始めとする、移植やリメイクによるランクインです。優れたシステムや世界観は、色褪せることがないという事をあらためて痛感しました。

ゲーム批評編集部では「ポケットモンスター」が青版のローソンでの販売とポケモンカードゲーム人気で再浮上。また、ついに「VF3」の筐体を購入した為、バーチャ熱の感染者が続出中です。編集が佳境に入る中、未だ有効な予防策は見つかっておらず、大変、危険な状態です。あと、ガン好きの多い編集部では、ガンシューティングの傑作「ガンバレット」も密かなブームを呼んでいます。ガンコンで遊ぶRPGは、もどかしさはあるけど新鮮で楽しいですよ。

★女性ゲーマー救国戦線会議

◎ここは女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。担当は、冗談か本気か分からないギリギリのところで生きている男・古庄でーす。

★先日数年ぶりに友人から電話が来た。話を進めるうち、「私、明日東京に行くんだ。アンジェのイベントで」との言葉が。20代も半ばなのに即売会行くの!? と返そうと思ったが、考えたら私もゲームショウ行ってるし……お互い様か……ってこれで良いのか花ざかり（?）の20代！ ……同年代は次々と結婚して行っちゃうよう（涙）。

（長野県　高峰秋良）

◎いやぁ、「アンジェリーク」恐るべしですな。俺も「タバコの守護聖様」とかになろうかな。そういえば俺も一応、花ざかりの20代！ そしてゲームのイベントやゲームショウにも行っている！ だから大丈夫だ！

○古庄さん……20代だったんですか……。（松井）

★西武国分寺線国分寺駅の発車の時の音楽は「ポポロクロイス物語」みたいで、なごみます。

（東京都　御畑郁子）

◎中央線利用者の上、「ポポロクロイス物語」の担当者としては、思わず嬉しくなっちゃうようなお便りでした。ちなみに中央線は良く人が飛び込んで電車が止まって大変です。何とかして下さい。



（埼玉県　電気ネズミ）
◎これは……クラウドげんきでチュウ！（古）

★前号のちーこさんへ。やっぱり大人の大人が寝食忘れてハマる程のゲームなのですから、子供がどっぷりのめりこんでしまうのも無理ありません。ある程度は親が注意しないと、いつまでもゲームに浸かっちゃってます。天気の良い日はゲームの他にも楽しい遊びがあるよ、と家から連れ出してみるのも一つの手です。でも、今の子供たちは生まれたときから当たり前のようにゲームが身近にあるので、ゲームのない生活なんて考えてもいません。生活の一部として上手につき合っていけば良いのでは、と思いました。他の皆さんはどう思われているのでしょうか?

（富山県　ねこすけ）

◎前号の当コーナーへのリアクションです。いやまったく、ゲームをすることは決して悪くないですけど、それぱっかりではさすがに良くないですよね。例えば、晴れた日は外で遊んで、雨の日や陽が沈んだ後は家でゲーム、といったルールを作るとか……。そういえば以前「きこちゃんすまいる」というアニメで、ゲームを買ってもらった主人公の女の子「きこちゃん」はきちんと一日一時間という約束を守ってゲームをしていたのに、お母さんが家事そっちのけでゲームにハマってしまった……という話がありました。お子様も、そしてお母様も、ゲームはほどほどにしましょう。



（京都府　卯月めい）
○いつもながらの丁寧な書き込み。素晴らしいです。（松）

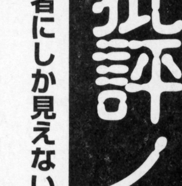
次は「読者ニヨル批評ノページ」です。

論

読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第十七回



今月の選者・日野勝彦

寒さが突き刺さる今日この頃、皆様いかがお過ごしでしょうか。当コーナー担当の日野です。最近ようやくヤンマガコミックの「キッス」全2巻をゲット。やまだないとが青年誌ノリしてていい感じです。この本すでに絶版なのですが、講談社の青年まんがはいいものの絶版が多すぎ。松本大洋とか、さそうあきらとか。なんとかしてちょ。ちなみに今私が最も読みたい絶版コミックは「サイクル野郎」(少年画報社)です。というわけで、読者の批評へゴー。

兄弟みんなで遊べる『モンスターファーム』

「ゲームソフト批評」を見て、弟が「『モンスターファーム』やりたい!!」とねだった。私も記事を読んでやってみたくなったので、さっそくソフトを買い、ブリーダー生活へ。

一匹のモンスターをやり込む私に対し、手当たり次第にCDを読み込ませまくる弟……。ヒマのある弟の方が年数も断然上だ。昨日になって妹までがやり始めた。

PS生活10カ月にして、初めて3兄弟みんなが遊べるソフトに出会った。私としては、100枚以上あるクラシックのソフトからベストのモンスターを育てようとするも、暇に恵まれぬ状態である。

(私:大学3年、弟:中学1年、妹:高校2年)(沖縄県　沖縄電鉄)



ゲームでとる兄弟のコミュニケーション。ええ話やないですか

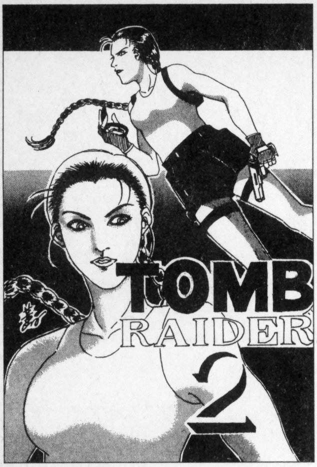
兄弟全員がはまるゲームなんて、そうはないですよね。最近間口の狭いゲームが多いから、よけいにそう思うのかもしれません。「モンスターファーム」は間口が広い上に奥が深いゲームです。気が付けば思い入れバリバリで、キャラが死ぬと涙している自分…。でも確かに、グールドのバッハと他のバッハのCDとでは、思い入れが全然違うもの。あと、ビートルズvs.ストーンズとかいう対決ができるなんて、夢の対戦じゃないですか。あとは、例えばコルトレーンvs.コンポステラとか、堀川早苗vs.暴力温泉芸者とか……(妄想モード発動中)…。



埼玉県　ひろ

初心者でも楽しめる「プリンセスメーカー」

女性、20代後半、友人の大半は子持ち、住んでいるのは地方、中小企業に勤務…。普通に生活していれば、私を囲む環境はゲームの『ゲ』の字も見えて来ません。友人のゲームに対する知識や経験は散々なもので、RPGとSLGの



岡山県　久石薫

区別がつかない人、インベーダーブームで終わっている人、最初からいかがわしい物と決めつけている人…と、あまりにも寂しいです。

それでも、やっぱり欲しい同性のゲーム友達。と言うよりゲームに対する偏見を軽減させる為には体験させるのが一番でしょう。あわよくば、ゲーマーまでとはいかなくても、せめてソフトの貸し借りが出来るレベルまで…と、ハードごとレンタル作戦を展開中です。が、結果はあまり良くありません。パッドの使い方がおかしい、呪文がややこしいと文句を言うし、また、お節介な旦那さんに邪魔されあきらめたり、はまり過ぎるのが怖くて自分でやめちゃったりと前途多難です。

ソフト別だと、格闘ゲームは全滅。ほとんど1回で諦めてしまいます。簡単だと思うA・RPGのアクションですら難しいと言われます。パズルも個人差がありますが、近年流行のアクションパズルは初心者には無理でした。RPGは、ある程度ファンタジーに馴染みが無いと、ついていけなかったようです。

この作戦以前は興味を持ってもらうために、友達宅での集まりにハードを持ち込むことをやっていました。圧倒的人気は「バーチャコップ」、またはこちらにかなりのハンデを付けた対戦ゲーム（格闘・パズル）。ただし、これはあくまで『接待』ゲームで、ゲームで遊ぶというより友達と競うことが楽しいのでしょう。家で一人でやるゲームとは趣が違います。

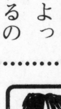
女性なら「アンジェリーク」が良いのでは？と考えましたが、数人『恥ずかしい』と言う人がいました。難しいものです。

意外と健闘したゲームは何故か「プリンセスメーカー」（SFCｏr2）。感想を総合すると、簡単で、自由で、必ずエンディングを見れるのが好評なようでした。私から見ると、エンディングによっては難易度が高いとも思われるのですが、純粋に娘の成長を楽しむようにプレイし、武者修行等よくわからない所はほとんど触れずにエンディングを迎えても、それなりの職業や結婚にたどりつける部分が何より気に入ったそうです。ただし、本来何度もプレイするゲームなのですが、1・2回で満足してしまう所が残念な所ですけれど。

誰でも、どんなやり方でも、エンディングがやって来るゲーム。「プリメ」の偉大さは、実はそこなのかもしれません。反対に私の方が、『娘を育てるなんてインモラルかも…』なんて偏見を持っていたような気がします。

様々なゲームがあっても良いけれど、最近は、初心者にも楽しめるようなゲームが少ないように感じます。これ以上の発展を望むのなら、その辺りのこともメーカーさんに考えてほしいと思う今日この頃なのです。私の悲願達成の為にも…。

（新潟県　宿許はるか）



悲願達成を心よりお祈りいたします

内に籠もらず、周囲を巻き込もうとしている前向きな姿勢が、とてもステキです。がんばってください。そこで「プリメ」ですが、いかに優れた作品であったかがよくわかるお話です。育成ゲームというジャンルを広め、なおかつユーザーを念頭に置いたシステム作り。ガイナックスといえば、エヴァとかナディアとか吉祥寺とか…。「プリメ」をつくったころはまだ、赤井さんやオタキング岡田さんが在籍していたんですよね。

中古販売、こうしたら？

11月号の中古ソフトの記事を読みました。一番の問題点は、中古ソフトの売買ではソフトメーカー

プリンセスメーカー～Legend of Another World～【育成SLG】	メーカー：タカラ／機種：SFC／価格：￥9,980／発売日：'95年12月15日
プリンセスメーカー2【育成SLG】	メーカー：マイクロキャビン／機種：セガサターン／価格：￥7,800／発売日：'95年10月27日

の利益にならないところですね。メーカーの利益を出すにはどうすればいいか、私なりに考えてみました。

例えば、中古ソフトの売買に対して、一定金額を取るというのはどうでしょうか（100円ぐらい）。店が客にソフトを売る場合に、1000円のソフトならば100円にして売り、逆に店が客からソフトを買い取る場合には、1000円の買い取り値ならば900円で買い取るという具合です。そして、この100円を取り扱う団体を設立し、ソフトメーカーに分配するようにします。また100円は以下のように分配します。



埼玉県　守屋なおと

20円ー制作ソフトメーカー
1円ーハードメーカー
5円ー売買した店
10円ー取り扱う団体
2円ー協賛した制作会社
残りーソフトメーカーが決定

このようにすれば、ソフトメーカーに利益が出ると思うのですがどうでしょうか。いずれは、制作に携わった人全員にお金が入るようにし、ソフトが流通している限り著作権のように、制作した個人に対しても利益が出るシステムを作れば、ゲーム業界も活気づきます（この方法だと、まずすべての中古販売店を把握しなければなりませんが、中古販売を行うには警察管轄で古物商の免許がいるので、把握するのは簡単です。また、すべての中古販売店を把握すれば、中古ソフトの流れが100％把握できるので、ソフトメーカーの中古の売り上げもわかるようになります。100円を扱う団体は、メーカーの息のかからない第3者の公益法人にするのがいいでしょう）。

私もよく中古販売を利用しているので、これがなくなるのはつらいことです。消費者に一番負担がかかりますが、これからのゲーム業界を考えるとやむをえないことです。消費者は面白いソフトを安く手に入れて楽しみ、市場に返して新しいソフトを手に入れること。ソフトメーカーは面白いソフトを安く発表し、かつ多くの利益をあげること。この目的のために、消費者は今ゲーム業界を考えなければなりません。

また、著作権についてですが、中古でROM、CDを売る場合は、ソフトメーカーに著作権があるべきです。なぜなら、いくら中古といっても、車や電気製品と異なり、ROM、CDは半永久的に利用できるからです。よって中古販売においても、映像や情報のようにまったく同じものが作成できるものは、著作料を支払うべきです（例えばCD、LDなど）。また、古本なども作者に印税の形で歓迎されるべきです。

以上、私なりに考えてみましたが、いかがでしょうか。

（愛媛県　秋本尚史）



宮城県　洸岡紗希

問われるのは制度ではなく著作物に対する姿勢

これは担当の小野副編集長に答えていただきましょう。

「素直なご意見をありがとうございます。課徴金の金額と分配割合は適正なのかとか、著作権（正しくは頒布権）は本当に消尽しなく

ても良いのかとか、インターネット上での売買をどう把握し規制するのかとか、実際に運用するには多くの問題を含んでいるとは思います。しかし『中古売買で得た利益を制作者に還元する』という一点において秋本さんの主張は正しいのではないでしょうか。

前号でお伝えした中古問題を巡る協議はその後もあまり進展を見せていません。でも本当に大切なのは制度よりも著作物に対し一定の敬意を払う利用者の姿勢ですよね。いたずらに権利の主張を繰り返すのではなく、こうしたユーザーの草の根的な意識啓蒙にもっと力を注いでも良いと思います」

（担当：小野）



神奈川県　山田綾子

横井軍平氏、突然の死を悼む

先日、ゲームボーイの生みの親として知られる横井軍平氏が、不慮の事故で帰らぬ人となった。今後、氏が提唱するはずであったゲームの神髄が半ば途絶えてしまったことは、ゲームをこよなく愛するファンの一人として悲しい限りだ。子供達のゲーム離れが叫ばれている昨今、ゲームのあり方を見つめ直さなければならない大切な時期にその指針を失ったことは、ますます如実に現れてくる様に思われる。ソフトハウスの大手ですらユーザーの眼を軽視したコピーゲームしか作り出せない。

リアルなことが面白いと解釈し、面白さの要素の『ひとつ』にリアルさが求められていることにすら気付かない（ふりをしている？）安直で陳腐なゲームを堂々と売り出す傲慢な姿勢。そんな大人の都合で作られたモノに子供達は醜さを覚え、共感や関心がもてないのではないだろうか。世代やキャリアによってゲームに求めるものが違うにせよ、単純明快で時間を忘れて遊べるという横井氏の理念は、ゲームがゲームでありつづけるための最も重要なことであり、幅広く支持されるための必要条件だ。ゲームが一部の人間の娯楽で終わらず、文化として歩むためにも、横井氏の様に愛情を持って接してほしい。夢やあこがれあってのゲームなのだから…。

（静岡県　大塚忠和）



故人の冥福を心よりお祈り申し上げます

あまりにも突然で、にわかには信じられないことでした。これから…いや、ともあれ一つの時代が幕を閉じたのです。読者アンケートで横井氏にふれたものがたくさんあったことでも、みなさんの関心の高さが伺えます。横井氏のやり残したことを、後に残った心ある方がやり遂げていくのでしょう。ユーザー不在のゲームが数多く発売されている現在のゲーム業界において、横井氏は、真っ直ぐにゲームそのものと向き合える純粋でかつ貴重な人でした。トランプ作りから世界の任天堂になるまで、ゲームと共に人生を歩んできた人でもあります。その早すぎる死は本当に残念でなりません。今回、緊急特別企画として横井氏追悼特集を組んでいますので、ぜひ読んでみて下さい。

さて、今回もたくさんの投稿をいただきました。ただ、ゲームに関する批評が以前よりも少なくなってきているのが、ちょっと気がかりです。何か訴えたいと思うほどのゲームが最近出ていない、ということなのでしょうか。次回も1000字程度で、皆さんの批評をお待ちしています。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区
湊2-4-1MGビル
（株）マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は1月5日です。

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

- ●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
- ●ゲームソフトを、『商品』(企業力が評価を左右する)としてよりも、『作品』(制作者の優劣が評価を決める)としての立場をより重視する。
- ●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
- ●批評は感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
- ●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
- ●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
- ●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

隔月刊 ゲーム批評

バックナンバー直販方法が変わりました！

■申し込み方法

郵便番号、住所、氏名（フリガナ）、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記。申し込み方法は4つから選択できます。

A．ハガキにて注文
〒104　東京都中央区湊2-4-1　MGビル3F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部

B．ＦＡＸにて注文
03(3551)1208
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
「バックナンバー購入希望」係

C．パソコン通信にて注文
ＩＤ(NIFTY-Serve)　ＬＥＥ02342
題名「バックナンバー購入希望」

D．現金書留か切手で注文
本の代金を現金書留か切手代用でＡ宛まで
いずれかを選択し、お送りください。

■お支払い方法と料金

Ａ～Ｃの場合、お支払い方法は、代金引き換えとなります。

お届けの際、商品と引き換えに本の代金と送料をお渡し下さい（現金に限ります）。なお、お届けは事前に電話連絡をいたします。

送料は、何冊でも一律380円となります。

Ｄの場合、送料は1冊250円、2～4冊350円、5～7冊450円、8～11冊550円、12～15冊600円、16～冊700円となります。

※ただし、DIABLO ART GUIDE BOOKは2冊分、ゲーム批評総集編は3冊分の送料が1冊につき必要となります。

■ご注意

●通常は、申し込みが当社に到着してから発送まで、2週間となっています。ただし、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合がありますので、ご了承ください。
●在庫が完全になくなった時点で、締め切らせていただきます。Ｄの場合、本の代金のみ返送いたします（送料は返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）

<創刊号>'94 9月発行795円（税込）※品切れ
■特集1「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2>'94 12月発行775円（税込）※品切れ
■特集1「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3>'95 4月発行775円（税込）
■特集1「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2「ゲームスクールの実態」

<Vol.4>'95 7月発行775円（税込）
■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5>'95 9月発行775円（税込）
■特集1「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか
■特集2「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6>'95 11月発行775円（税込）
■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか
■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」

<Vol.7>'96 1月発行775円（税込）
■特集1「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか
■特集2「決着！？　サターン vs PS」

<Vol.8>'96 3月発行775円（税込）
■特集1「スクウェア幻想の真実」
●FFVIIPS参入の衝撃！　ほか
■特集2「今が旬の制作者たち」

<Vol.9>'96 5月発行775円（税込）
■特集1「胎動…アドベンチャー」
●バイオハザード 体験する「恐怖」の可能性　ほか
■特集2「ユーザーとメーカー　存在の示すもの」

<Vol.10>'96 7月発行775円（税込）
■特集1「ゲームは誰が作っているのか」
●私たちは誰を評価すればいいのか　ほか
■特集！「徹底！シューティングゲーム」

<Vol.11>'96 9月発行775円（税込）
■特集1「どこまで出来る!? NINTENDO64」
●N64　発売が意味するもの　ほか
■特集2「デザインするゲームたち」

<Vol.12>'96 11月発行775円（税込）
■特集1「注目メーカー全特集」
●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国　ほか
・クリエイター原体験　横井軍平・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長

<Vol.13>'97 1月発行775円（税込）
■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」
●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?　ほか
・クリエイター原体験　亙重郎・告発！　美少女ゲーム業界

<Vol.14>'97 4月発行798円（税込）
■特集1「個性派ゲーム大特集」
●カッコワルイがカッコイイ時代の到来　ほか
・クリエイター原体験　安田朗・特別企画　「業界に広がる波紋」

<Vol.15>'97 7月発行780円（税込）※品切れ
■特集1「究極のゲーム、ディアブロ」
●全16階…美しくも恐ろしいディアブロの世界　ほか
・クリエイター原体験　佐々木建仁・特別企画　攻略本は必要か!?

<Vol.16>'97 9月発行780円（税込）
■特集1
「ギャルゲー、賛否両論!?」
●ギャルゲー氾濫の現状　ほか
・クリエイター原体験　齋藤晃
・特別企画　ゲーム制作者たちの現場!?



<Vol.17>'97 11月発行780円（税込）
■特集1
「格闘ゲーム、飽きねぇか？」
●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム　ほか
・クリエイター原体験　薗部博之
・特別企画　CESAって何だ？



別巻 飯野賢治の本 '96 9月発行764円（税込）
楳図かずお、桂三枝、鈴木慶一、宮本茂、横井軍平などゲーム業界内外のクリエイター達との対談を中心としたゲームクリエイター飯野氏のすべてがわかる特別本。

別巻 読者あっての本ですから '97 4月発行788円（税込）
ゲーム批評創刊号から第10号までに寄せられた読者の声をもとに作られている、一冊まるごと読者の本。特別付録、ゲーム批評特製うーちゃんシール付き。

別巻 DIABLO ART GUIDE BOOK 97 9月発行2100円（税込）
究極のハイパーネットワークゲーム、DIABLO。その魅力のすべてを伝えるゲーム批評編集部特別編集による徹底完全ガイドブック。

ゲーム批評11月号 プレゼント当選者発表！！

ゲーム批評11月号表紙
テレフォンカード(30名)
岩手県　本城　勝志
山下　航
山形県　山蔦　知史
福島県　齊藤　浩徳
茨城県　熊木　誠二
埼玉県　小澤　正博
東京都　角田　泰介
須田　俊一
津田　清和
森川　恭行
神奈川県　河淵　純子
高橋　則晃
山梨県　藤原　裕平
長野県　柳沢　景子
富山県　千葉瀬里子
愛知県　森　弘
三重県　平井　康博
滋賀県　青木顕太郎
京都府　井垣　紀子
大阪府　道家　星児
宮本　楊子
兵庫県　林田　弘平
山田　祐輔
鳥取県　佐々木信二
岡山県　片山　健一
広島県　三村　信雄
山口県　橘川　和正
福岡県　石橋希和子
是川麻紀子
宮崎県　寺岡　正貴

私立ジャスティス学園
Tシャツ（2名）
山形県　川崎　建一
石川県　中橋　直樹

うーちゃん福袋IV
イージータイプ（1名）
神奈川県　佐藤　典子

なお、当選品の発送は12月20日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡ください。ただし、'98年1月末日をすぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意ください。（担当：山内）

※**お詫びと訂正**　前号において以下の誤りがありました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここで訂正させていただきます。●P.3電脳遊戯考現学講座→電視遊戯考現学講座●P.113ストーカー、禁じられた愛を→ストーカー、逃げ切れぬ愛P.116今年→昨年、若山玄蔵→若山弦蔵

隔月刊 ゲーム批評
1月号

ゲーム批評Vol.18
第4巻 第9号通巻第24号
1998年1月1日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集長 斎藤亜弓
副編集長 小野憲史
編集部 古庄浩二
松井 真
日野勝彦
田中早人
山内智和
アートディレクション 石井敏昭
デザイン 金子 健
亀尾裕次
常松良三
田中一徳
販売営業 長谷川安次
Special Thanks brahman
印刷：大日本印刷株式会社

(株) マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208

雑誌 03679-1

次回
『隔月刊 ゲーム批評3月号』は
2月3日発売予定

EDITORS' ROOM

編集部から

横井氏の訃報を知ったのは、(株)コトのホームページでした。正直信じられないような、肩の力がすぅっと抜けるような、寂しさを感じたものです。プライベートで故人を知っていたわけでもないのに、こんな思いがするのは、横井氏の存在がゲーム業界の中でとてもあたたかで大きな存在であったからなのでしょう。本当にこの業界に生きる人間として残念でなりません。悲しい出来事が多く、飯田氏のお父様、そして横井氏のご冥福をお祈りいたします。(斎藤)

ラグビーシーズンたけなわです。というわけで神宮、国立競技場といつもは素通りする秩父宮ラグビー場に足を運んでいます。行って驚いたのは観客席に関係者なのでしょうか、やけにチームに詳しい実年層の観客が多いこと。そして他の球技以上に審判が誰なのかに注目が集まる点。テレビで見ているだけではわからない、様々なラグビーの魅力に驚いている昨今です。(小野)

小さく賭けて大きく儲けたい私は秋のＧＩ怒濤の連敗中。強い馬が勝つのは当然でそれを買わない私が悪いのですが、もうちょっと波乱があってもいいんじゃないなんて思っていたら、ダビスタの愛馬が本命グリグリで負けまくる。いかん、やっぱり競馬は強い馬が勝つべきだ。前言撤回。(古庄)

★松井さん復帰おめでとうございます。(北海道 山本晃誠)★松井さん頑張って。(石川県 マサカツ)★カムバックされたのは歯痛の編集長に呼び戻されたからですか?(笑)(名古屋市 副島圭子)◎ありがとうございました。がんばります。(松井)

大友克洋人脈が結集した「パーフェクト・ブルー」を試写で見ました。アニメでこそ面白いバーチャルな話で、原作は何とサイキックの竹内義和(関西の人しか知らないかも)。R指定なのが残念な佳作です。(日野)

ルーキーの田中です。上京したばかりの田舎者なので通勤電車にヘトヘト。終電でうっかり寝てしまい、気がつくと知らない街へ。これはこれで楽しいです。(田中)

ゲーム批評スタッフとなるべく京都から出てきました。殺人的な編集業務に追いかけ回される毎日です。机の下に頭つっこんで寝袋で寝るのってステキだな。(山内)



●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

隔月刊 ゲーム批評 3月号 MARCH 予告

特別特集号!!

一冊丸ごとソフト批評!!!

「ゲーム批評の本分は作品批評だ！」「もっと作品批評が読みたい」という読者の声におこたえして、次号は一冊丸ごとソフト批評でお送りいたします!!

新作ソフト批評!!　（デビルサマナーソウルハッカーズ／アザーライフ・アザードリームス／アインハンダー／七つ風の島物語／フロントミッションオルタナティブ／ヨッシーストーリー／チョコボの不思議なダンジョン／グランディア／ゼルダの伝説64ほか）／過去の名作再評価!!（電脳戦機バーチャロン～ユーザーに作られた新しい戦闘空間／デイトナＵＳＡ～いまだ衰えぬ人気の秘密／デッド オア アライブ～移植によって再認識されるその実力／ポケットモンスター　今だから言えるその価値と本質　ほか）／ゲーム批評に意義アリ!! ～ゲーム批評誌上で行った作品批評をもう一度チェック／ナムコミュージアム、セガエイジス～職人が見せるワザの妙　ほか連載陣も絶好調!!

※読者のみなさんへ　過去から現在までの作品批評、またゲーム批評に載った作品批評に対する反論など募集します。１タイトル1200文字程度で本誌編集部まで！　待ってます!!

次回「隔月刊ゲーム批評3月号」は
'98年2月3日発売！

緊急告知!!!　第一回 ゲーム批評ライブ開催!!

来る12月18日、東京新宿ロフトプラスワンにおいて「ゲーム批評ライブ」を行います。ゲーム、業界…って？　ゲーム批評ならではのHOTで旬な話をぜひ聞きに来て下さい!!

●日時　12月18日（木）　19：00～
●場所　新宿ロフトプラスワン
東京都新宿区富久町16－11　武蔵屋スカイビル１Ｆ（地下鉄丸の内線「新宿御苑前」4分／ＪＲ新宿東口12分）TEL03-3357-1676
・プラスワン料金（ライブチャージなし、飲食料金のみ）
●内容
第一部　業界、ゲームイロイロ（仮）　司会：本誌斎藤亜弓編集長　ゲスト：がっぷ獅子丸　他
第二部　徹底討論　ソフ倫!!　司会：本誌小野副編集長　ゲスト：未定
※ソフ倫の関係者の方々参加お待ちしております（飛び込みＯＫ!!）

年刊ゲーム批評'97年　上半期総集編

ゲーム批評Vol.11～Vol.13をまとめ、書き下ろし（ゲーム批評VS.主要ゲーム雑誌、うーちゃんＣＭ＆看板探訪、ゲーム批評用語集第二版など）を加えたお得な一冊！　ゲーム批評読者必携のアイテムです。

'97年12月末発売予定!!

※予告内容は都合により変更になる場合がございます。

ゲーム批評 1998 1月号 総力特集 ゲーム業界、ここがカッコわるい!? Vol.18

平成10年1月1日発行第5巻第1号通巻第24号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）



定価：780円 本体743円

雑誌 03679-1

T1103679010789

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

この本を購入した理由（○をつけて下さい）

・毎号買ってる　・書店で見て　・友人・知人に聞いて　・その他（　　　　）

いままで出た全てのゲームの中でもう一度取り上げてほしいものはありますか？
タイトルと理由を教えて下さい

あなたの好きなゲームジャンルを教えて下さい。またその理由は何ですか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン

キリトリセン

POST CARD

104-



東京都中央区湊2－4－1 MGビル

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.18アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
次回予告で気になる記事は何ですか？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			